



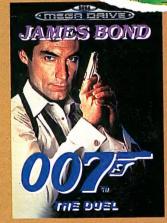






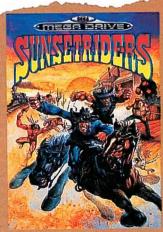


las garras de un verdadero triturador.
Ha legado la hora de ponerse la coraza!
Estándate el caparazón de la tortuga que prefieras y aprende a manejar sus armas ninja. Cada una tiene sus trucos, elige bien, podeis jugar dos.
Michelangelo, Donatello, Raphael y Leonardo combaten aritmo de rock & roll, y digitalizan sus voces para triunfar en la ucha más sucia hundiendo al tirano en las alcantarillas. dad de Nueva York ha caido en



Spectra ataca a la desesperada. En su afán por dominar el mundo siempre choca con James Bond. Esta vez todos van juntos: Tiburón, Oddjob,

Mayday...
iQuieren borrarle del mapa!
Sigue la música de Bond y hazles bailar a tiros.
Ha llegado la hora de la verdad, tu personaje
se defiende en fase de filmación real. Gracias
a la animación más total.



El salvaje Oeste truena a tus pies! Billy y Carmano, dos auténticos cowboys, habrán de enfrentarse a una banda de forajidos capitaneada por Paco el Loco.iLa justicia está en tu revólver!

... Pero nunca fue tan cierto aquello de...
"dos pistolas, doble justicia!" Búscate un amigo y
que emplecen a slibar las balas acompañadas por
música country y redoble de estampidas. No te
faltará un detalle! Incluso digitalización de voces.



Tú eres un ser superior en el túnel del tiempo. Controla estrateglas militares desde la edad de piedra hasta el siglo XXI. iTodo entra en combate! Mislies contra lanzas, ametralladoras en las cruzadas... iTú eliges! Por si fuera poco la tecnología impera en el tiempo, las voces se digitalizan.



HAZELANIMAL







iEste juego es un tesoro! Max Montana quiere conseguir el suyo llegando a una isla antes que Buster Bunny. En su enfrentamiento vale todo. Max ha empleado a un profesor chiflado para convertir a los amigos de Buster en robol esclavos. Casi 100 fases rapidísimas tienen la última palabra. Estos personaje se han escapado de la tele para el enfrentamiento final. La solución está en tu consola.



¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden. ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende, lo peor no ha empezado, habrás de emplear tus malas artes para combatir el mal sobre cualquier plataforma y ante cualquier mutante.

DE PROXIMA APARICION



La auténtica patrulla X.

Vive una Aventura





SUMARIO

Abril 1993. Núm. 12

Es una publicación del



Presidente: Antonio Asensio Vicepresidente: José Luis Erviti Consejero Delegado: Félix Espelosín Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director General de Publicidad: José Luis Sangil
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director editorial: Ángel Salmador Director: Pedro de Frutos Director de arte: Miguel Montero Redactor Jefe: David Amo Redacción: Susana Villalba y Alonso de Viana-Cárdenas.

Colaboradores: Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio Greppi, Johnny Mariani (Londres), Raúl Martín de Mingo (portada), Vicente González (fotografía).

Edición: José Luis Álvarez

Maquetación: Belén Díez España, Tomás J. Pérez

Dirección postal: C/ O Donnell 13-1º. 28009 Madrid

Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A. Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:

O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid Teléfono: (91) 578 15 72

Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna

Zona Centro: Mar Villanueva Coordinación de Publicidad: Marina Lara Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid. Impresión y encuadernación: Lerner Printing. Depósito legal: M-6877-1989

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl.
A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte) Depósito legal: B-17.209-92

LA CHISTERA

6



CONSOLAS

10

TINY TOON para Mega Drive y
STARWING de Súper Nintendo,
son las estrellas de un mes
consolero que te presenta,
además: DESERT STRIKE,
ROLO, OFF ROAD, ANOTHER
WORLD, KRUSTY FUN
HOUSE, TEENAGE MUTANT
HERO TURTLES, ALIEN 3,
SUPER SWIV, STREETS OF RAGE II,
U.N. SQUADRON, TWO CRUDE DUDES, MICK &
MACK, PRINCE OF PERSIA, HAMMERIN' HARRY,
CHAKAN, DOUBLE DRAGON Y ROCKIN' KATS.

LOS SUPER PARA PC

55



Esta joven sección dedicada a los ordenadores crece, mes a mes, con la intención principal de convertirse en un atractivo escaparate para los usuarios de PC y Amiga, donde estén reflejados los mejores juegos del mercado. Además, presentamos los avances técnicos más sobresalientes y los programas educativos y utilidades.de mayor interés.

TU ME CUENTAS

136

Cada vez son más las cartas que recibimos. Como recompensa a la fidelidad que nos demostráis, os proponemos un concurso que premiará cada mes al dibujo más original y al mejor truco con un walkman.

Nº 12 - ABRIL - 1993 - 275 ptas

HITS

134

Los juegos más vendidos, aquellos cartuchos que han sido el objeto de vuestra devoción, conforman la lista de los superventas.

CONSEJOS Y TRUCOS

136



Si quieres disfrutar aún más con el STREET FIGHTER II; rescatar a Ophelia en el CHUK ROCK; llegar más lejos en el SPANKY'S QUEST; y obtener ventajas en algunos otros juegos, no te pierdas los infalibles consejos de Súper Joy.

MIX MENSAJES

138

Lo veníamos anunciando desde hace un par de meses. Queríamos saber si os interesaba la creación de una sección para que pudieseis intercambiar entre vosotros juegos, periféricos y todo aquello que creáis oportuno. Aquí está la respuesta.

CINE

140



MARTIN BREST, director, entre otras películas, de las conocidas Superdetective en Hollywood y Huída a medianoche, comparte con los lectores de SUPER JUEGOS, los entresijos de su último y mejor largometraje: Esencia de mujer, protagonizada por Al Pacino.

TELEVISION

144

La estación sideral de Antena 3, capitaneada por Ixma-L –el cyborg replicante trigital– y Diana –la humana más marchosa–, te espera todos los sábados en la pequeña pantalla con multitud de sorpresas, trucos y concursos.

MAPA DE LOS

La fase principales de este fantástico cartucho para Mega Drive.



EDITORIAL

Hazañas imposibles

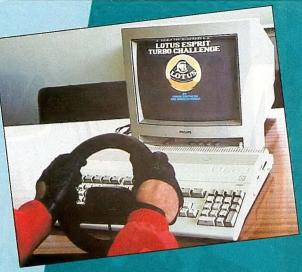
Los videojuegos han evolucionado durante los últimos años y, ahora, presentan un nivel de jugabilidad y también unas complicaciones que sorprenden y atraen. En su lucha por conseguir programas más completos, han mejorado los gráficos, el sonido, y también el nivel de aventura. Todo ello ha desembocado en una consecuencia lógica: cada mes, los juegos son más difíciles de completar y, especialmente, en los programas de arcade, salir con vida del lance es poco menos que milagroso.

poco menos que milagroso. Si tomamos como eiemplo

Si tomamos como ejemplo juegos tan atractivos como el TINY TOON ADVENTURES o el STARWING, veremos que la afirmación anterior es tan válida para los cartuchos de plataformas como para los de acción. En el primero, llegan a coexistir en la Mega Drive tantos adversarios en la misma pantalla, que sólo la extremada habilidad, o la paciencia combinada con la constancia, pueden sernos útiles. En el segundo, al igual que en el DESERT STRIKE —ambos para Super Nintendo—, salir airoso del fuego enemigo, o manejar con acierto aviones y helicópteros, puede hacer que dudemos de los grandes ases de las hazañas bélicas.

En este contexto, cada vez toman más importancia los trucos, las ayudas extra, o los ingenios diseñados para conseguir vidas infinitas o invulnerabilidad constante. Es evidente que cada uno de nosotros tiene más facilidad para un género que para otro y, dentro de él, unos cartuchos siempre nos parecerán más fáciles. De tomas maneras, si queremos ganar siempre, podemos olvidarnos de las reglas del juego porque los programas nos plantean tantas dificultades crecientes, que dentro de poco tiempo se nos antojarán casi imposibles.





Al volante de tu ordenador

ras meses de negociación, la firma Logic 3 y Nigel Mansell han llegado a un acuerdo por el que se fabricará y distribuirá el nuevo controlador FREEWHEEL, con el que será más fácil dominar los simuladores de coches en ordenadores. El accesorio, que saldrá al mercado a finales del presente año, estará disponible para Amstrad C64, Atari ST, Amiga y Pc.



recisamente por la facilidad con que se transporta, la pequeña portátil de Nintendo está expuesta a recibir muchos golpes y caídas que pueden llegar a estropearla irreversiblemente. Pero ahora, con esta funda que posibilita el acceso a todos los mandos y controles, no sólo se cuidará mejor su aspecto exterior. sino que, además, protegerá al equipo de los accidentes

Un montón de ventajas

que pudiera sufrir.

ograr vidas infinitas, energía ilimitada, potencia a tope o fuel y armamento extra son, entre otras, algunas de las ventajas que ofrece el cartucho ACTION REPLAY, ahora disponible también para la consola Game Boy de Nintendo. Es muy fácil de usar; sólo tendrás que introducir el código para el juego que estás utilizando y prepárate para alcanzar niveles de los que ni siquiera tenías noticias de su existencia.



Kick off para **Mega Drive**

s Gold no podía resistirse sin sacar al mercado la versión del SUPER KICK OFF para la consola de 16 bits Mega Drive de Sega. Además de mantener toda su jugabilidad, este programa ofrece un montón de nuevas posibilidades, ya que, aparte de poder competir amistosamente contra cualquier equipo de Europa, puedes combinar la velocidad de los jugadores con su respiración y efectuar, tanto el regate como el tiro a gol, bajo determinadas condiciones meteorológicas



Control a distancia

iagnosticar, controlar un PC a distancia. tutorar una aplicación y resolver cualquier tipo de incidencia en la ejecución de un programa, son algunos de los objetivos de KX-MASTER. Se trata de un software de telemantenimiento que permite controlar un PC, mediante módem, desde cualquier parte del mundo en que nos encontremos. Además, incorpora la salvaguarda gráfica de pantallas.

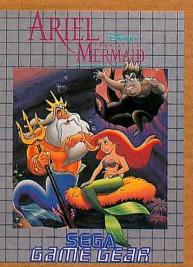


YADEMAS:

gráficos de primera y escucha una voz de ultratumba... ¡Digitalizada! Disponible también en Mega Drive.





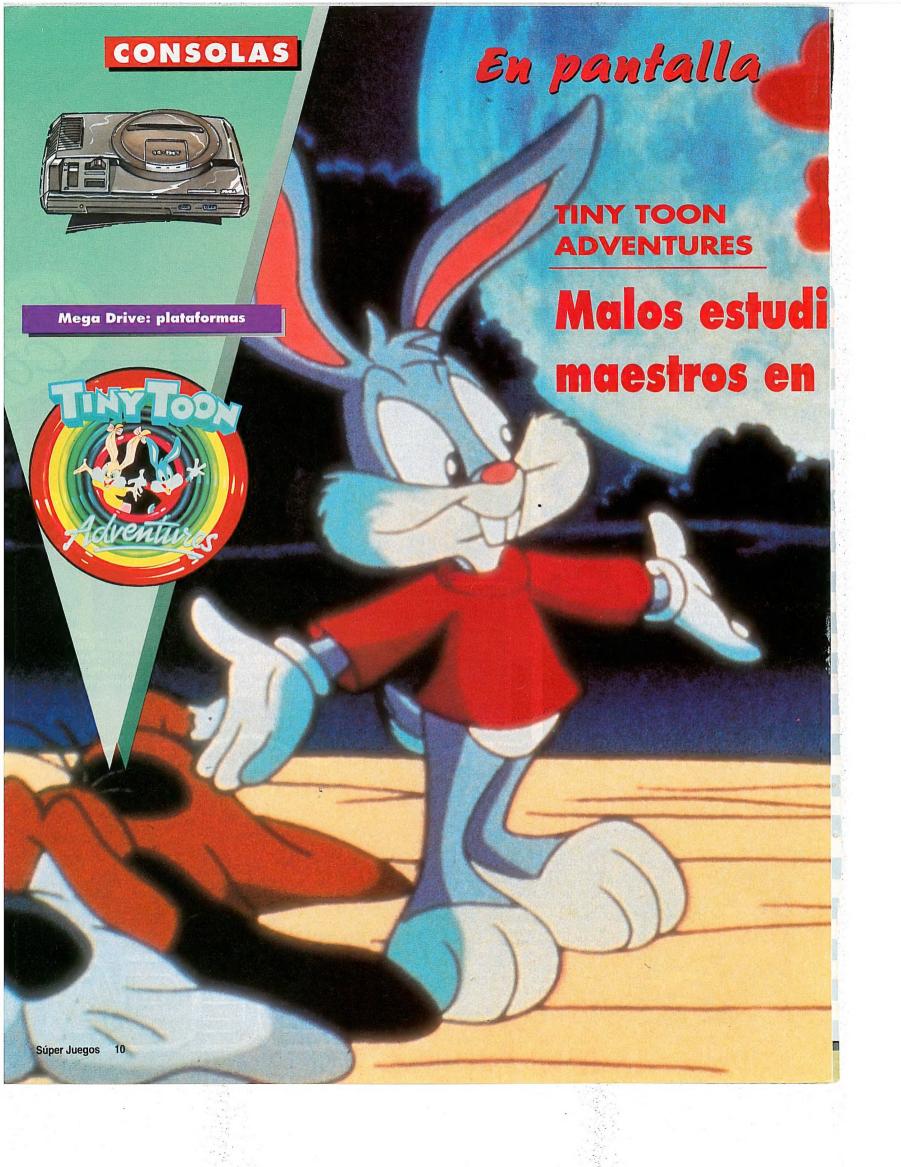


Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.
Defiende el territorio del rey Tritón escogiendo a la Sirenita o al Señor de los Océanos. En el mar no todo son abismos, encontrarás aliados entre peces escavadores, cangrejos asustadores... tu astucia, y la sabiduría del Tritón. iUrsula, la bruja del mar surca las aguas!

Disponible también en Mega Drive.

Vive una Aventura

SEGA





CONSOLAS

LOS 'MAX'

uster necesitará toda la suerte que acompaña a los Bunny, así como su extraordinaria facilidad en el salto y su inteligencia innata, para salir airoso de un complicado lance. Max Montana ha dispuesto una serie de intrincadas trampas en diversos escenarios. Algunas provocadas, y otras, simplemente, naturales, para dificultar en lo posible que Buster llegue a un final feliz.

En cada uno de los niveles, nuestro pequeño héroe debe encontrar a Gogo Dodo y sólo así habrá superado la fase. Casi siempre tendrá que recoger todas las zanahorias posibles porque, cada 50, dispondrá de una ayuda especial: simplemente, apretando el botón A del mando del control, aparecerán Bipi o Cordelín para eliminar todos los enemigos que, en ese momento, se encuentren en la pantalla. Esta opción no es acumulable de fase en fase.

La diferencia de niveles o escenarios viene marcada por los seis jefes que preceden al enfrentamiento final entre Buster y Max. Para vencerlos, hay que golpearles cinco veces en la cabeza, con el inconveniente añadido de algún que otro malvado personaje que dificulta la operación; bien por medio de una aspiradora, un molino de agua o una corriente de fuego. Buster salta, se agacha y aprovecha cualquier plataforma para avanzar. Sus orejas se acomodan a

la acción que ejecute en cada momento, y sus muecas bien merecen perder unos cuantos segundos para observarlas. Si estás indeciso, y dejas a tu héroe inmóvil durante algún tiempo, sólo conseguirás que se duerma. Se acurruDizzy

El pequeño diablo de Tazmania, está un poco pasado
de rosca y sus reacciones
son imprevisibles al término
de la primera fase. Se enrolla para hacer el tornado y
nos molesta con sus pinchos. Mantente alejado de él
y no te llevarás sorpresas
desagradables.



Coyote Calamidad

En la noria intenta alcanzarnos con sus lanzamientos. No es muy certero, pero incordia.



Es molesto porque camina sin cesar de un lado a otro de la pantalla. Cuando le saltemos, comenzarán a caer bloques de hielo y, tras ellos, el profesor descenderá con su avión y quedará a nuestro alcance.

Este chico no para.
Otra vez Plucky,
ahora en la fase del
fuego, aparece por
donde menos se le
espera. Atraviesa la
pantalla a toda
velocidad de un lado
a otro, dispuesto a
que seamos
arrollados con su
velocidad de avión

supersónico. Su actitud nos obliga a desplazarnos constantemente.







Max Montana

Al final, el rebelde **Montana** se robotiza. Necesitarás el doble de golpes para eliminarle. Una buena táctica: cuando le alcances, corre al otro lado de la pantalla y salta en cuanto se halla reconstruido.



Superado el barco, Max Montana sale

del agua y nos arroja pulpos. Poco a poco, abre vías de agua pero, si aparece en el tablón donde está Buster, se arrepentirá de su elección.



Hampton

aspirador.

Con cresta de punki, hace de las suyas. No se le ha ocurrido otra cosa que, en la fase del hielo, atraernos con un



El profesor

Aparece en casi todos los niveles. Hay que golpearle cinco veces en la cabeza, mientras otros enemigos nos atacan de diversa manera. Unas veces saltará y otras pilotará un avión. En cualquier caso, espérale siempre en un sitio hasta que se encuentre al alcance de tus pies.



cará ligeramente y las "Z" que comenzarán a rodear su cabeza te indicarán que ha quedado sumido en un profundo sueño. Al fin y al cabo, una cabezadita no le viene mal a nadie, sobre todo si tiene que cumplir una misión tan complicada como la que tiene ante él Buster.

Al abordaje

El bosque y el agua son los primeros escenarios. Hay de todo: pantallas secretas, monstruos de diverso calibre y, sobre todo, una dosis segura de emoción y entretenimiento. Los cuatro primeros niveles desembocan en un barco anclado en medio del mapa del juego. Sólo la imaginación y la destreza podrán librarte de sus muchos peligros.

En cada pantalla existen ayudas suficientes como para que se pueda superar con garantías; aunque las vidas extra, los incrementos de energía, o la invulnerabilidad, suelen estar en lugares de acceso complicado y apartados del itinerario principal. Aprovecha tu capacidad de salto e inténtalo cuantas veces sea necesario, utilizando los passwords y las facilidades que el programa ofrece para continuar.



CONSOLAS

Para sacar ventaja









- Las placas "off" muestran las plataformas ocultas.
- Corazones aparentemente inaccesibles, proporcionan, al final del nivel, sobrepasado Gogo Dodo, la diana Warner con una pantalla de Bonos.
- Buster deberá agacharse para superar pasadizos angostos.
 - elevarte una vez que hayas saltado sobre él.

Después del barco, centro neurálgico del juego, llegará el primer enfren-

tamiento con Montana. Primero accederemos a su tesoro y, a continuación, saldrá del fondo del mar provisto de una escafandra, y con varios pulpos a su disposición para hacernos desistir de la aventura.

Después de otro nivel de agua, llegan las fases del fuego y del hielo.

Si mantienes la calma no se quemarán tus orejas ni se te helará la sangre. Finalmente, en el nivel de la robótica, los passwords se acaban. Siempre empezarás a partir del último jefe –pantalla con hielo y aspiradora- para enfrentarte a tres niveles que no tienen nada que ver con lo visto.

> Los gráficos y la música se situan a un nivel parejo al del juego. Los sprites de la Mega Drive son cada vez mayores, con lo que se consigue más complicidad entre los personajes y el jugador. La música recuerda los mejores momentos del mundo de la animación Warner, con varias

melodías que pueden seleccionarse en el menú de opciones.

El momento final

Un detalle importante y novedoso, que dificultará aún más nuestra tarea, es que no existen passwords



Reune cincuenta

zanahorias y,

cuando lo desees,

tus amigos

acudirán para

salvarte

En la fase del hielo, Cordelín acudirá en tu ayuda cuando le llames, con unos globos que deján fuera de combate a todos los enemigos que, en ese momento, se encuentren en la pantalla.



Bipl, el pequeño Correcaminos, pasa a toda velocidad en la fase del bosque. Si no estás muy atento a la pantalla, ni siquiera verás su estela.





Buster es capaz de llegar a las estrellas. En la fase del hielo. aprovecha el cañón, pero no te entretengas en mirar el paisaje, porque a derecha y a izquierda las ventajas son importantes.

para las fases del último nivel. Si tu intención es llegar hasta el final, inevitablemente deberás sobrepasar las cuatro últimas pantallas después de teclear: JJBB-TZBW-ZKBB-TZBW-ZGTN. Si te quieres detener en el nivel del barco, escribe: JJBB-TZBB-DDBB-TZBB-DDRY. En ambos casos, no podía ser de otro modo, el

enemigo final será el inefable Max Montana. En la penúltima pantalla, tras efectuar dos saltos dobles, encontrarás varias puertas. Tendrás que andar con pies de plomo, ya que dos de ellas permiten

que avances en el juego; pero el resto te devolverán, inevitablemente, al inicio de la fase. Sólo las del centro en cada grupo de tres son las buenas. Con anterioridad, debes avanzar a la derecha hasta la penúltima pantalla para iniciar la ascensión

Elvira y Max Montana aparecen al final del juego. La primera te persigue y deberás aprenderte de memoria los saltos que debes efectuar para dejarla con la puerta en las narices. Aprovecha tu agilidad en el retroceso para esquivar sus arrebatos amorosos. Max hará que el último enemigo se convierta en doble tarea. El paso inicial es liquidar a un gigantestco robot, cuya cabeza será sustituida por la del propio Max cuando creas que has acabo con él.

Sin duda un espléndido juego que hace justo honor a la letra de la canción estrella de la serie. Con él, te volverás un poco loco y estudiarás más bien poco. Como los mismísimos Tiny Toons. A

MERCHE GARCIA

DAS

Otra vez Cordelín, y en esta ocasión lleva un yunque. No es necesario que tal herramienta alcance a todos los enemigos para que sean elminados de un plumazo.



Quien lleva los globos es Achuzi. Un buen consejo es que conozcas a fondo cada fase, para saber en qué momento recurrir a la ayuda extra que proporcionan las 50 zanahorias.



TINY TOON ADVENTURES Interés:

Diversión: 90 Gráficos: 91 Originalidad: 89

do

Sonido: 92

CONSOLAS

En pantalla



Super Nintendo: simulador

be a be do



lecontregios, शिमार्थ हैं हैं हैं। हैं। हैं। CYCLONE YELL PRESENTED TORMADO FOR LEVEL ON merceicn he secon A noise, comesumillemen the molte, lieue a la mayor the La UNITENDO el último া এমিত তাই দি স্কেই Lagia, Elegronic andedlara prosenta

dencia). Ante e neg Tra de diango del dirigente, para controla situación las fuerzas alíadas modificanviar un hell-untero ado hasta la helice un s

no num =40, pilotas tú. Lu purspuctiva del juego se basa en un usuara 30 con el que tienes una visión parcial de la zona.
Aliendo, disponunos de un mapa
nuneral para obtento in omación
nove o lugar de una cones la on y un gran aumient po विचार हो एक्सा विचार m - சுற்றின் அப்பட்சும்.இத nus son tres un illuminacións. nes tipo *Halfira achates Hy-*un de menor potensia

Lus gráfices sun intracties y los injectos sun ros, elucinantes. Por unio allo DESERT STRIKE será. en poco tempo, uno de los simuladires estrella del mercone El programa está computado cuatro grandes batallas divididas en diferentes misio que hamas ma trado una par uno

CAMPAÑA T: SUPERIORIDAD AEREA



USa Hydele. Toping destruir la artilleria defensive Intenta in widhe fidings on itia

तामिहिन्द (स्त्र) illedam centrale ra<mark>giam</mark> asi entamicua ा र एक स्मारक क्षेत्र महिल्ला । ज्ञान uh utilve s de naryta, váltot estratégico

sulval siergética

Aproximate con cautela porque la base está fuertemente defendado con retodo

munifferas illegan de Lo mas e indo e e)(hid)(ye eset l namo" para em uefensas una por una Cuando lo corrugas, estarás preparado mara arrasar la base por complete v finalizar con éxito la mision

Destruye resto de los edificios ing conseguir valiosos puntos LKIM. I no of vides coger la caja remaradore de la armadura



In mewo, y antes n - hada, debes mulifizar las Jiefensas enemigas. Es entonces el momento de destruir los edificios, pero vigila

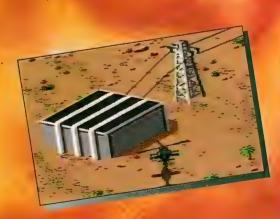
outbook mente a los soldados contrarios, porque Internition hacer de las suyas. Por último, sólo queda Inili los áviones rivales. Observa bien el mapa de mek deminenia.

Juarte Gene



fis realisantie estă minimuluie + Tall'fe , etand completely lair, por le ale s de inicia ··· staque, debes disponer de

fuertemente mudo o, de lo contrario, lo majón acabará en Irraedia. Fulmina las cuatro torres enemigas con luc Tyntas y dedicate después al edificio principal Lini 🖙 hayas recogido al comandante del segundo quartel general, debes rescatar al espía, procur mino no disparar, con lo que habras completado la cuarte misión y sólo restará volver al barco para les una lu primer triunto. Como buen soldado, sabes que las celebraciones siempre duran demassado poco en la COMMUNICATION OF THE PARTY STATE OF STATE OF STATES OF S ាក់ ក្រុង នៅភ្នំពេញ នេះ





CAMPAÑA 2: DESTRUCCION DE SCUDS





High antierior es una Englis ul men de las misiones. Le wante ត់(ឧត្តរជនកែវង ន ur kore . deijere

asegúrate de ciue no como de ciue de c



miövilles E. minus Nazium gum mi Tas parimi carcely of the ัฐฟี**(ดู**แน้กทางอยากา esteduntes estegualos: SOME SOME S. Mariotops 1.

hppi Euro

amos description in the East discontinuous manager in nes e mbustit

TY IN-



2 STATE

Cini umum - leva consigo una lanzadera de Illin buen consejo para conseguir el



mayor numero de puntos posible: destruyelos antes de que el cohete haya despegado. Los edificios están defendidos por una ametralladora que suele estar estratégicamente

lundin attir la contandancia y la lanzadera de The Following Large nescatar a los soldados metro porque, si rogras llevarlos a la barcaza ill ás un minime - 100 puntos de armadura

or opriei onesos

ป" อสุด (milji 🎉) เลา tota metican . $= mq_{i,i}$ and the same of no ma _00_700_10200_01 Transite Transite



num promos recoger en la esquina superior derecha uni mapa. Si lo rescatas con exito, te será muy util en la signiente campaña pero, además, al destruir su avion, aparecera ante tus ojos una jugosa vida extra Raciona bien la gasolina o trandrás problemas. porque esta misión es un de las mais en pas y requiere un excesiva qualitation amigin of the Recuerda que a r ager (mail to

CAMPAÑA 3: CIUDAD EMBAJADA

Res : Or Impreside that the control of the control

Tampoco suprine na antique simplemente dispara a montre d

Destruit silos misil = viverrâneos



· ... rapo fierra, los especialmente dificiles de destruir. Una vez aniquiladas todas las defensas, dispara conla ametralladora al suelo. Si los impactos se vuelven de color gris, habras encontrado alguno de

los silos. Es el momento de descargar tus cohetes antes de que los proyectiles partan hacia su objetivo

Rescatar pilotos perdidos en el mar

Tu misión es destruir las barcas; para ello es importante disponer de un copiloto diestro porque es posible que dispares al lugar equivocado. Despues, salva a tu companero.

Destruir planta energética

Iqual que en las misiones anteriores, aunque debajo de la planta te espera un valioso kit de reparaciones

Yate del tirano

Destruye el helicóptero y el barco que se encargan de la seguridad del tirano. Después, dispara al yate hasta que logres abrir un agujero. En ese momento, los prisioneros saltaran al agua para que tú los recojas; pero, a causa de su gran número, debes

hacer varios viagas - II no e que bones y soldados enemigos apareica an um muy malas intenciones. La efection ded es esencial en esta misión. Si muere mas de cinco prisioneros, habrás

Capturar embajador enemigo

Se trata de una mision difficil, pero si destruyes el radar situado ai Sur las cosas mejoram Vuela en Chroutos y destroza flodas las defensas amiles de anger al anidoalades. Viole



los edificios destinada porque puedes encontrarte com algigna awada - 101 11 25a

Liberarion he in imbajada



Aniquila todas las defensas incluidos Debes aterrizar justo en la cruz. para que tu copiloto pueda llevarte al edificio Vuela las puertas pero ten mucho

cuidado para no destrozar el autobus y protégelo del constante fuego enemigo en su viaje de regreso a casa. El vehículo sólo se mueve mientras aparece en pantalla. Una vez que ha llegado al destino el copiloto se hara cargo de todo. Por último, no le olvides de recoger también a los simpaticos chicos de la cadena de television EANN.





CAMPAÑA 4: TORMENTA NUCLEAR





Proteger los samos vetroliferos

Parar los vertidos de petroleo

El objetivo es disparar a tres tuberías que pierden

petroleo. No es muy difícil, a pesar de que están

Destroza a los malos antes de que hagan dano al preciado líquido negro. Entonces recoge a los comandos de la playa y llévalos a la cruz situada en los campos petroliferos



Después, sono queda destrozar la fábrica: es una misión compleja, debido a la gran cantidad de compania enemiga que se presenta

Planta energética
Utiliza la técnica ya recomendada anteriormente 'nadar y guardar la ropa'

Destruir palacio

Es, seguramente, la misión más complicada que hayas visto. Tienes que derrumbar los edificios y recoger a los amigos que estan escondidos. Suerte

Bombardero nuclear

Tu copiloto, que fue capturado en la última misión, se haya dentro del bombardero con el tirano.

> Dispara y haz un aquiero en el lateral del aparato para que pueda salur Recogeto en el aire y vuela el avión.

> Ten mucho cuidado con la artilleria enemiga en el camino de regreso a casa. 🗼

fuertemente defendidas. Destruir bunkers

Vigila a los tanques enterrados en la arena. Primero debes disparar al suelo y, cuando aparezcan aniquilalos. Luego tira sobre el bunker para que los prisioneros puedan escapar.

Partes de la bomba

Las bombas están escondidas en amiones de basura alrededor de las anudades del este. Algunas están pobladas por prisioneros. Cuidado porque, si matas muchos, fallaras la

Destruir fábrica de bombas nucleares

Hay dos estaciones de radar al sur al oeste de la zona que debes destruir para facilitar la misión.

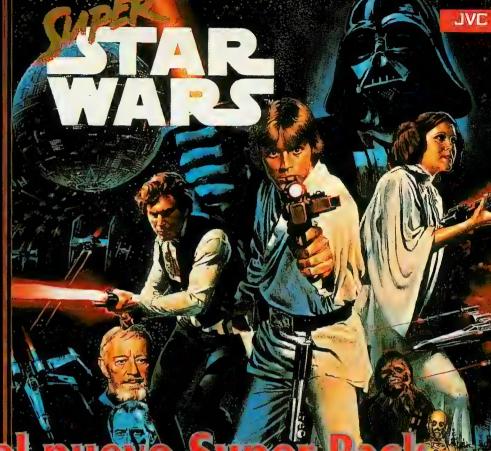
CARLOS YUSTE

DESERT STRIKE

Interés: Diversió n: 95 Gráficos: 92 Originalidad: 90 Sonido: 92







La Estrella del nuevo Super Pac

la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: Super Star Wars.

- Con 14 niveles de película que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho:
 arcade, plataformas, simulador . . .
- Supergráficos en 3D y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- Menú Especial de Programación, para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- Posibilidad de seleccionar entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un precio inigualable en toda la galaxia.

EL SUPER
PACK ESTRELLA
Incluye: • Super Star
Wars • Super Mario World

- Consola Super Nintendo
 Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
 Cable Conector RF.
 - Suscripción al Club Nintendo

ERBE SOFTWARE S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NOTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SUPER 16 BIT Nintendo









Es útil aprender a volar en formación.
Para ello, es conveniente pasar por una sesión de entrenamiento con la escuadrilla.

Este es el primer cartucho que incorpora el revolucionario coprocesador matemático o chip Super FX

neta Venom a través de la base meteoro que se encuentra en la atmósfera del mismo.

Otra posibilidad es atravesar el inhóspito paisaje del Sector X para alcanzar Titania, el reino de la niebla. En la unión de las dos nebulosas se encuentra el Sector Y, antesala de la base enemiga. La tercera y última posibilidad, consiste en atravesar el cinturón de asteroides para infiltrarnos en el acuoso planeta Fortuna, donde, tras acometer al enemigo, encontraremos el Sector Z, una zona en construcción. El volcánico satélite Macbeth es el último reto que tenemos que afrontar antes de llegar a Venom.

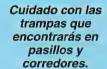
En ese último planeta, y una vez que hemos superado la barrera de misiles que nos recibe desde la superficie del astro, nos batiremos contra el tirano Andross en persona.

La gran batalla

Centenares de naves y enemigos nos recibirán con sus armas, para intentar evitar a toda costa que nos acerquemos a su jefe.

Como ayudas para desafiar el poder de los adversarios, contamos con nuestro láser, un escudo energético que se desvanece al recibir







¡Hola!, soy Fox, el piloto más astuto y el cerebro de la patrulla. Si quieres ser como yo, sigue los siguientes consejos: Para hacerte con los mandos de la aeronave, acude a una sesión de entrenamiento junto a mis compañeros de escuadrilla; ellos son los mejores profesores. Aprenderás a usar el armamento de a bordo, y te adiestrarás en el manejo de la nave y todas sus posibles prestaciones, lo que te ayudará a volar en una perfecta formación de combate. Cuando sobrevueles a baja altura la superficie de los planetas, evita situar el caza de combate perpendicular con respecto al suelo si no quieres dejarte un ala durante la proeza.

Podrás utilizar el potentísimo disparo phaser si antes optimizas la nave mediante la incorporación de dos láser dobles.

PEPPY

Me llamo Peppy y mi habilidad con el disparo del láser puede sacarte de más de un apuro. Atiende a mis recomendaciones:

Puedes conseguir una vida extra si aciertas a los tres triángulos que giran frente a ti en algunas fases. Cuando alcances a uno, no te muevas de esa posición y dispara repetidamente para dar al resto. Para comprobar si tu nave pasa con holgura entre los edificios u otros obstáculos, sólo tendrás que disparar el láser. Si éste pasa, lo más probable es que puedas hacerlo tú también. Procura no disparar a tus compañeros de combate, porque harás descender su nivel de energía. Si solicitan tu ayuda a través de la radio, derriba la nave que les persigue o perderás un aliado para tu misión.

varios impactos de disparos enemigos, o al chocar con los obstáculos del camino, y una escasa cantidad de bombas de protones. La habilidad del piloto jugará un papel fundamental: debe ser capaz de volar perpendicular al suelo para pasar entre edificios y otros peligros. También podemos ejecutar con nuestra nave rápidos giros de 360 grados, muy útiles para esquivar los disparos enemigos. Para meiorar el rendimiento del caza. podemos recoger varios objetos en el transcurso de las diversas fases:

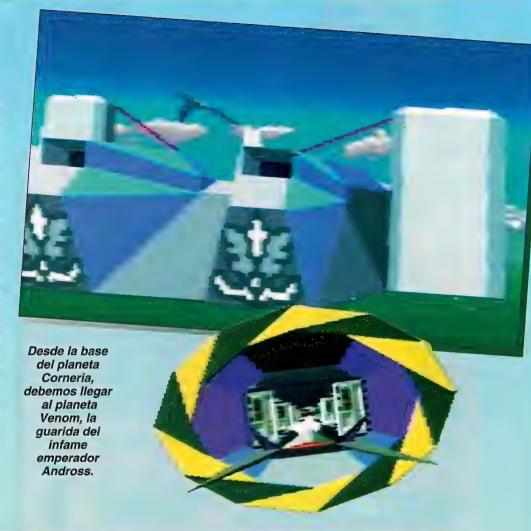
Las trepidantes melodías y efectos sonoros sacan el máximo partido a los ocho canales **PCM** de la Super Nintendo

potenciadores de escudo, láser doble y phasers, invulnerabilidad a los disparos enemigos --no evita la perdida de energía en los choques-, más bombas de protones para ampliar nuestra escasa reserva, e incluso naves extra, si alcanzamos los tres triángulos que aparecen girando a gran velocidad en pantalla durante ciertas fases.

Acción en tres dimensiones

STARWING combina unos gráficos tridimensionales en movimiento de gran calidad, realizados a base de la unión de polígonos rellenos (merecen especial mención los robots constructores que aparecen en la su-

perficie del planeta Corneria y todos los enemigos de final de fase), con dibujos de los protagonistas cuando nos transmiten sus mensajes a través de la radio de los cazas. El movimiento de las naves y los paisajes es muy rápido, y la sensación de profundidad está bastante lograda, gracias a un correcto uso de los degradados de los colores de la pantalla. Estos gráficos, y el extraordinario apoyo que supone la utilización del chip Super FX, consiguen dar una gran sensación de realidad a todo el juego. En las fases que transcurren en la superficie de los planetas, vemos la nave desde una perspectiva trasera; mientras que en las fases espaciales, además, es posible observar los objetivos desde un punto de mira situado en la cabina del vehículo espacial. El apartado sonoro





¡Que tal polluelos!. Soy Falco, y este es mi compañero Slippy, el sapo, que nunca te dejará sólo cuando te agobie el enemigo. Si él aporta seguridad, yo rapidez; antes de que te de tiempo a quejarte, habré abatido a las naves hostiles. Toma buena nota:

Reserva las bombas de protones para utilizarlas contra los adversarios de final de fase o en situaciones demasiado apuradas. No olvides que cuentas con mandos de aceleración y freno, que permitirán a tu caza una mayor maniobrabilidad a la hora de esquivar posibles obstáculos.

Céntrate en el enemigo y no desperdiciones de su tilizar la contrata de esquivar posibles obstáculos.

Céntrate en el enemigo y no desperdicies el tiempo destruyendo al personal que aparece en pantalla para distraerte.





El secreto de **STARWING** es el increíble chip *Super FX*. Este componente, conocido en el mundo de los ordenadores como "coprocesador matemático", fue presentado por **Nintendo** en agosto de 1992, en el *Shoshinkai Show* de Tokio, la mayor feria mundial sobre productos de la firma japonesa. El chip actúa como ayuda de la *CPU* de la consola, procesando a alta velocidad las complejas imágenes gráficas, especialmente las de tres dimensiones, a base de la

unión de polígonos rellenos.
Estas son algunas de las posibilidades del chip: rotaciones, sombreados, manejo de vectores, texturas, zooms, degradados y otras utilidades gráficas; además, acelera la velocidad de la consola. La idea de unir un coprocesador a los cartuchos no es nueva, ya que SUPER MARIO KART y PILOTWINGS incluían en su interior el chip *DSP*, una versión menos avanzada del *Super FX*.



Una vez que hemos atravesado el cordón de asteroides, nos adentramos en el hiperespacio.

T

además de notables efectos sonoros, diversas explosiones y logradas vo-ces digitalizadas; siendo posible escuchar todo a la vez, gracias al uso simultáneo de los ocho canales PCM de sonido de la consola Super Nintendo. En definitiva. se trata de un extraordinario cartucho con el que, gracias a su originalidad, tanto en lo que se refiere a sus innovaciones técnicas como al desarrollo del juego, tienes la posibilidad de revivir desde tu casa la sensación de encontrarte en el interior de una nave de combate, desde la que podrás participar en asombrosas batallas espaciales. Siempre, claro está, en pos de una causa justa. 🔺

ANTONIO GREPPI



Interés: 94
Diversión: 92
Gráficos: 96
Originalidad: 93
Sonido: 96

Súper Juegos



JPERMO

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIP

CLAVES PARA IDENTIFICACION

AMIGA = A PC 5 1/4 =

PC 3 1/2 =

VENTA POR CORREO GARANTIZADA. A TODA ESPAÑA



| | | 16/24 | | abertil | 8 | | | |
|---|----------|---|---------|--|----------|---|---|----------|
| MULO HISTORIA INTERIMABLE II CHESS 2150 W. CLYMPAD ROGER RABBIT ASTERIX COLIVER TRASURE TRAP R-TYPE II ABRA CADABRA PACK ESTRATEGIA | FORMATOS | TITULO BABA YAGA CAPRILICTIA ROJA HUNITE BEAST BUSTER DEUTEROS WRECKER PULETIOS ESCALA ECO PHANTOM SURRIEX LONE WOJF VIKING CHILD RUTUKE CLASSIC | ROBAROS | ITIULIO LIBRO DE LA SEIVA VIRUS KILLER AFRIKA KORPS EMMANUELLE LEGEND OF DJEL KULT CHEISA HILL STREET ON SAFARI ROTOR KOK OFF I I MANCHESTER I | ROBANTOS | MANCHESTER I I RUGBY SUPESIOI I PO OFF BOXING MANAGER COUMRICS GAMES SQUASH KILER BALL OPER A SUPERSPORT JOHN BAPERS OFF SKIDOO | MILIO PARE-DAKAR '90 SUFERMAN PHRAIL LOOPZ LICKY LINE MARDA' SOLIAD EVERMANATOR BUFALO BILL'S FIRE | PORMADOS |

GRANDES PACKS







CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO GAMÉ GEAR, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEC).

> Pide el juego que quieras para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

65 83

ROFERTA 8 BITS

SPECTRUM CASSETTE

BATTLES OF THE BULGE CLASSIC GAMES CRETA 1941 EXTREME

H. INTERHUNABLE II HELTER SKELTER KICK OFF () LONE WOLF

SUMMUTEO W. CH. BOXING MANAGER W. CH. SQUASH MANCHESTER BURGAY WORLD CLASS BUGAY

EM. WORLD CUP **BEVERLY HILLS** OFERA SUPERSPORTS STRIP POKER !!

AMSTRAD CASSETTE

ANCIENT BATTLES BATTLES OF THE BULGE CLASSIC GAMES **CRETA 1941** EXTREME

HELTER SKELTER KICK OFF 11 **LONE WOLF** MANCHESTER EUROPA **OPERA SUPERSPORTS** SUBBLITEO

THE CHAMP VULCAN W. CH. BOXING MANAGER W. CH. SQUASH WORLD CLASS RUGBY BEVERLY HILLS

EXTERMINATOR STRIP POKER 11 LASER SQUAD **FUTBOL MANAGER 1** LOOPZ

COMMODORE 64

BALL GAME **EXTERMINATOR** EXTREME H. INTERMINABLE HELTER SKELTER KICK OFF !! LONE WOLF LOOPZ

NINIA RABBITS SUBBUTEO THE CHAMP TURN & BURN-

W. CH. BOXING MANAGER W. CH. SQUASH **WORLD CLASS RUGBY**

APRECIOS!

GRAFICO ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LAS ANTERIORES

DE FORMATOS EN EXISTENCIA:

VGA 256 COLORES =

ATARI =











| INGLES | | | MULTIPERCEPCI | ONE | S |
|--|-------------|-------|---|----------|-------|
| шию | FORMATOS | EVP. | TTULO | FORMATOS | EVP. |
| PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación) | 400 | 1.350 | LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN LOS PEQUENOS CASTORES EN EL BOSQUE | AEO | 1.350 |
| PASEO POR HYDE PARK | A= • | 1.350 | PICSOU, CAZADOR DEL TESORO EPI-BLAS (Barrio Sésamo) | ABO | 1.350 |
| BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto) | A= 0 | 1.350 | VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo) LAS TORTUGAS NINUA (La Vuelta al Mundo) | ATO | 1.350 |
| ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior) | 480 | 1.350 | DESCUBRE 1 (5 a 8 años) DESCUBRE 2 (6 a 9 años) | AEO | 1.350 |
| TOP LEVEL [Ingles nivel perfeccionamienta] | | 1.350 | DESCUBRE 3 (7 a 11 años) | ABO | 1.350 |

BOLSILLO



OFERTA USUARIOS ATARI

SEA, SOFT & SUN (Pock) BARGON ATTACK POWER PACK (Pack) F - 16 COMBAT PILOT WORLD CLASS RUGBY WRECKERS

TITULO BEAST BUSTER JUEGOS DE GUERRA (Pock) FUTBOL CRAZY (Pock) JOHN BARNES FOOTBALL R - TYPE I I GOLF FACE-OFF

TTULO BABAYAGA ABRACADABRA CHESS CHAMPION 2175 DEUTEROS SUPERSKI I I CAPERUCITA ROJA



TITULO SUPERMAN RALLY CROSS **BUFALO BILL'S** VIIICAN MANCHESTER UNITED MANCHESTER U. EUROPE W. CH. SQUASH

DITITIO FOOTBALL MANAGER WORLD CUP BEVERLY HILLS OPERA SUPERSPORTS (Pack)

KICK OFF I KICK OFF IT EL LIBRO DE LA SELVA FOOTBALL MANAGER I I LUCKY LUKE

TITULO TITULO LONE WOLF CRETA 1941 WORLD CLASS RUGBY CLASSIC GAMES (Pack) EXTREME

800. .500. 2.100.

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO

HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.



P.V.P. 6.600 PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas. Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks. Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE STANDARD (9 PINES) NINTENDO Y SUPERNINTENDO

SEGA MEGADRIVE

P.V.P. 3.600 PTA.

TURBO FUEGO SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO



ldeal para la ejecución de golpes adicionales en Street Fighter II

P.V.P. 5.600 PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10 Pol. Ind. S. José de Valderas Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07 28925 (ALCORCON) MADRID

CUPON DE PEDIDO

| Nº DE SOCIO | | | NUEVO |
|---------------------|-----------------------|---------------|--------------|
| NOMBRE | | E | DAD |
| APELLIDOS | | | |
| DIRECCION | | | |
| POBLACION | | PROVINCIA | |
| CODIGO POSTAL | | TELEFONO | |
| FORMA DE PAGO: CONT | RAREEMBOLSO. NO ENVIE | DINERO AHORA. | SJ - IV - 3 |
| | TITULO | FO | RMATO PRECIO |

| TITULO | FORMATO | PRECIC | |
|-----------|---------|--------|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| GASTOS DE | ENVIO | 250 | |
| TOTAL | | | |

CONSOLAS



Mega Drive: arcade

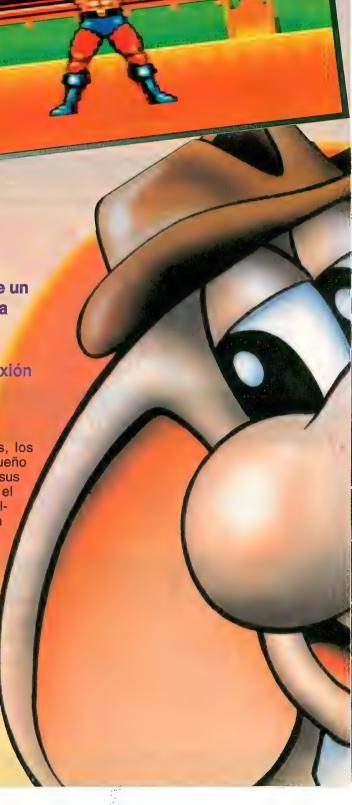
ROLO TO THE RESCUE

El sucesor de Dumbo

Canciones infantiles, relatos clásicos y la originalidad de un juego con más valores de los que, a simple vista, pudiera parecer, se unen en este cartucho que no debe pasar desapercibido. A través de una serie de pantallas que combinan todas las variantes del arcade, incluso la reflexión y las plataformas, obtenemos piezas de un puzzle que debemos completar para terminar el programa.

odos conocemos aquella popular canción que evoca al elefante que se columpia en la tela de una araña; también sabemos de las aventuras de Dumbo, el primer elefante que tuvo la posibilidad de volar gracias a sus grandes orejas. Rolo es una combinación de ambos, con retoques inspirados en Indiana Jones. Así, el sombrero que luce, recuerda al del héroe de Spielberg; sus orejas a las de Dumbo, y su facilidad para trepar por los árboles, entra de lleno en la ortodoxia del liviano paquidermo de los versos infantiles.

El caso es que un malvado con levita y sombrero de copa, ha raptado a los animales para que se luzcan en su circo y, según parece, su debilidad son los conejos, las ardillas, los castores y los topos. El pequeño Rolo, destinado a ser otra de sus víctimas, se rebela e inicia el rescate y, para ello, debe golpear al perverso McSmiley en cada uno de los trozos del puzzle, para quitarle la llave que permite abrir la jaula donde están capturados el resto de los prisioneros. Para cumplir su misión, nuestro elefante está dotado de un salto prodigioso, comparado con los de su especie, y cuenta con diversas ayudas. Lo más importante es que, en cada una de las fases, libere a







A Rolo le pueden acompañar hasta tres de sus amigos. Tú eliges la opción de que le sigan o se monten sobre su lomo.



En la ciudad, los primeros enemigos de nuestro pequeño elefante son los tragafuegos.

LOS AMIGOS

Ardilla

Trepa por algunos riscos y es muy útil para alcanzar ciertas plataformas u objetos que se encuentran a una altura inaccesible para el elefante.



Se pasa el tiempo dormido, pero es útil en el agua gracias a sus flotadores; trae almadías o, simplemente, llega de una forma fácil a la otra orilla.



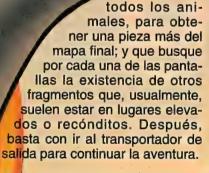
Conejo

Salta y salta sin cesar de forma prodigiosa. Ten cuidado al utilizarlo, porque no sabe caminar, lo que representa un obstáculo en algunas pantallas.

Puede hacer un túnel en objetos al otro lado, o para que pase Rolo tras haber encogido



las rocas de un color más oscuro. Sirve para recoger en la lavadora.

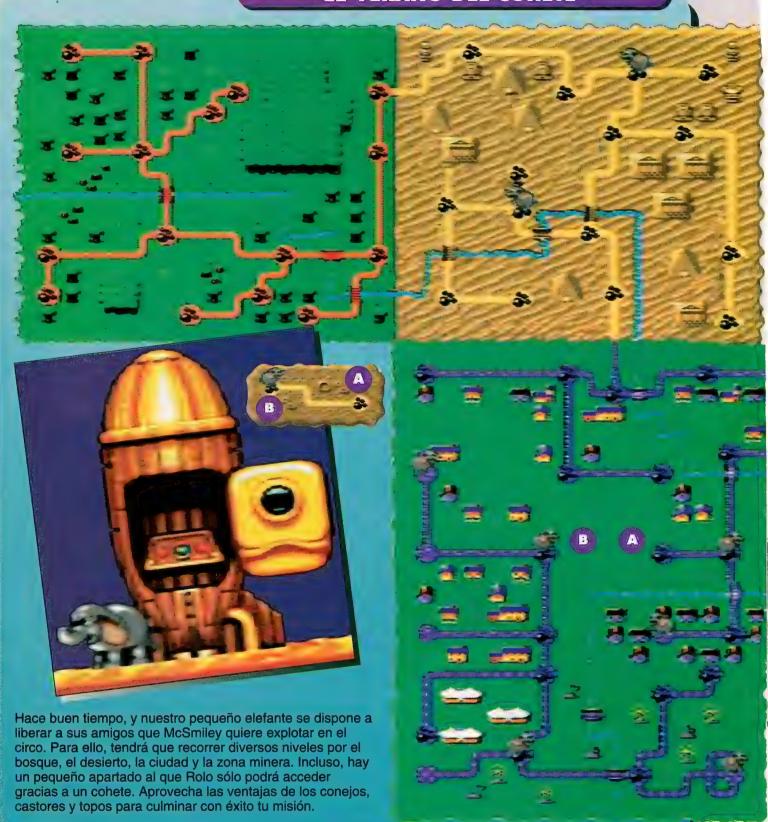


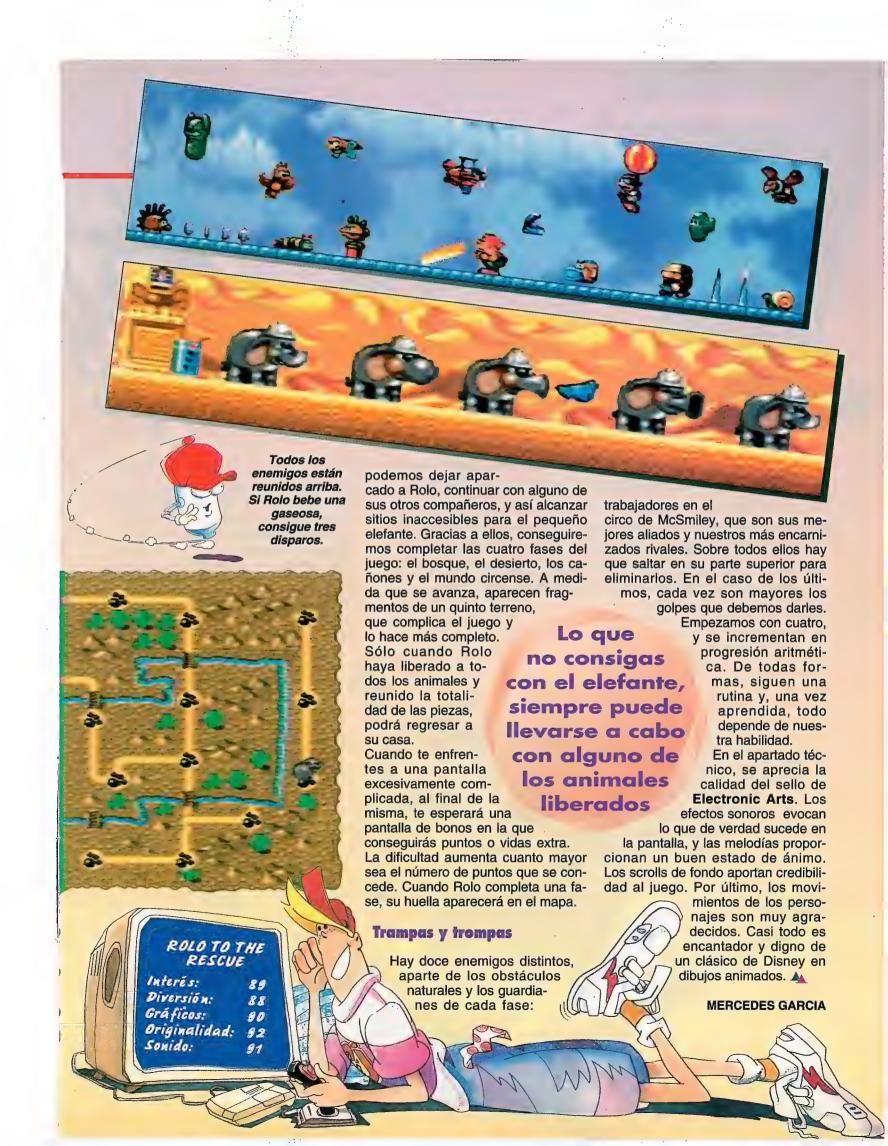
Cuatro mosqueteros

Una vez que Rolo ha liberado a cualquiera de los animales, éstos le siguen como si fuesen perritos falderos; pero únicamente en número de tres como máximo. Pueden caminar tras él, o viajar sobre su lomo, lo que resulta muy útil en caso de agua, precipicios, o muchos otros lugares donde alguno se nos puede quedar descolgado. En cualquier momento,



EL VERANO DEL COHETE







Game Boy: deportivo

SUPER OFF ROAD

¡Cuidado con la gravilla!

Los simuladores automovilísticos constituven una de las vetas más ricas dentro del mundo de los

videojuegos. Una de las especialidades más prolijas en cartuchos para consolas son las carreras sobre tierra. Potentes furgonetas de grandes neumáticos compiten en

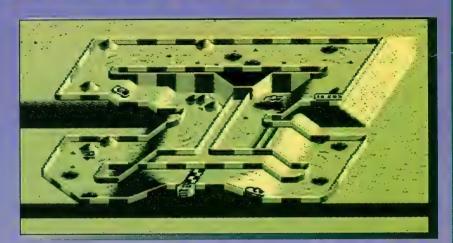
os vehículos utilizados para estas singulares competiciones son auténticas filigranas mecánicas que combinan potencia y velocidad con

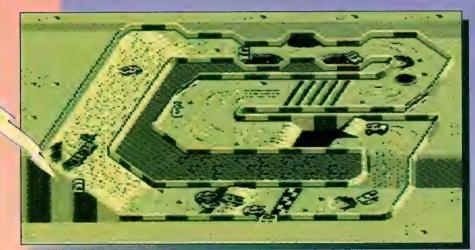


CIRCUITOS CERRADOS Y CRUCES

CIRCUITOS CERRADOS

La principal característica de estos circuitos es que todo el recorrido tiene vallas protectoras que impiden que los vehículos se salgan fuera de los límites o cojan un camino equivocado. La mejor estrategia es sacar un poco de ventaja –utilizando los nitro propulsores– para evitar los siempre perjudiciales choques con los otros pilotos. Dicha táctica adquiere especial sentido en este circuito, por las estrechas dimensiones de sus carriles.

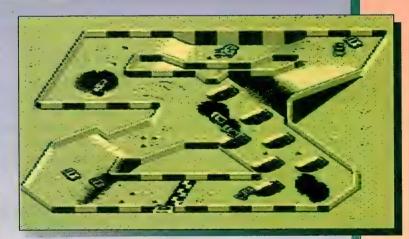


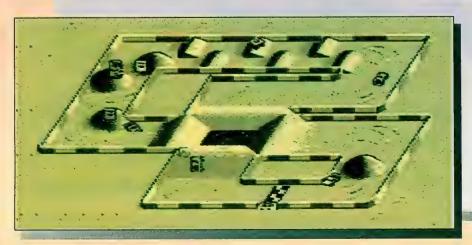


Si bien es cierto que los circuitos cerrados son los más asequibles de todos, no por ello están exentos de dificultades que pondrán a prueba nuestros reflejos al volante. Este recorrido destaca por la rapidez que adquieren los vehículos; sin embargo, los charcos situados en su parte superior se convierten en un obstáculo que nos hará perder un tiempo precioso en caso de no tomar las debidas precauciones. Para salvarlos deberemos mantener el pulso firme y conducir por el centro de la carretera: cualquier despiste hará que suframos las inclemencias del líquido elemento.

CIRCUITOS CON CRUCES

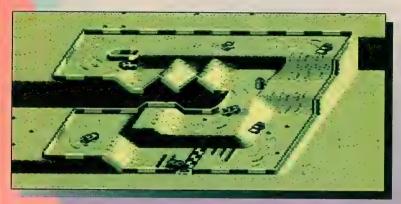
Perdonad la perogrullada si definimos a estos circuitos como aquellos en los que la carretera sufre una intersección en la que confluyen dos tramos diferentes. Los cruces pueden ser en cruz o en equis. En ambos casos el principal problema estriba en que tomemos una dirección equivocada, lo que suele ocurrir cuando colisionamos con algún vehículo retrasado que, tras el impacto, nos obligará a meternos, sin que podamos evitarlo, en la dirección errónea. Para evitarlo, no se debe sacar excesiva ventaja a los pilotos rivales; de esta manera, podemos evitar la coincidencia en la intersección del camino.





Este recorrido combina las características mencionadas en el circuito anterior con la dificultad adicional del foso central que desvía la trayectoria de los todo terreno. Para finalizar con éxito este tramo, estamos obligados a cruzar el obstáculo a gran velocidad. En el caso de llegar hasta él escasos de fuerzas, el coche perderá mucho tiempo en remontar su pendiente, con la pérdida correspondiente de la inercia. Además, quedaremos expuestos a las colisiones.

CIRCUITOS ABIERTOS



Merece especial mención el recorrido de la derecha, porque, a la dificultad de la inexistencia de vallas, hay que sumar un doble cruce. Evitar la colisión con los adversarios se convierte en una tarea prácticamente imposible. Debes reducir la velocidad para no salirte de la pista, y prestar una especial atención a las proximidades de las intersecciones, donde tendrás que acelerar súbitamente. Si logras finalizar este tramo en la primera posición, puedes presumir de ser un auténtico as del volantte.

Sin duda alguna, los recorridos abiertos son los más complicados de todos, ya que parte del circuito carece de barreras protectoras lo que hace necesario maximizar las precauciones para no salirse de los límites. Cuando esto suceda, nos veremos obligados a retroceder hasta el punto donde desviamos nuestra trayectoria, con el inconveniente añadido de que el cartucho no contabiliza esa yuelta.

Conviene asegurarse de no dejar un solo milímetro de la pista sin recorrer, aún a costa de adquirir una velocidad menor.



un a carrera de vértigo con exigencias de pastillas para el mareo.

Variaciones técnicas

El cartucho de *Game Boy* ha tenido un respeto literal a las directrices originales del programa, pero un análisis más detallado permite encontrar algunas diferencias respecto a versiones anteriores para ordenador y consolas. En primer lugar, en el bloque de variaciones se pueden anotar la imposibilidad de canjear vidas por dinero y la inclusión de una clasificación

acumulativa de pilotos que abarca toda la temporada. En el segundo bloque se incluyen las modificaciones técnicas que se han realizado para adaptar el juego teniendo en cuenta tanto el pequeño tamaño de la consola como sus características de visualización en monocromo. Las primeras

impiden reproducir cada cir-

cuito en una sola pantalla, lo que ha obligado a los programadores a utilizar un conseguido *scroll*.

Calidad monocroma

Por lo que respecta al color, se ha optado por una solución salomónica. Si bien el tono gris que lucen los enemigos no permite distinguir de ninguna manera unos de otros, sí podemos diferenciar sin problemas a la camioneta que está bajo nuestro control.

Por último, significar que el trazado de los muchos circuitos que presenta este magnífico juego, recoge con fidelidad los recorridos originales utilizados en la versión para ordenador, en la que está basado, aunque los diseñadores del cartucho para la pequeña de las NINTENDO han introducido importantes variaciones en muchos de ellos, con resultados generalmente acertados.

Lo que sí se ha mantenido invariable ha sido el tránsito de los numerosos

vehículos por la pista. Los pilotos pueden conducir sus coches en ambas direcciones y en dos carreras diferentes, lo que multiplica las alternativas y hace mucho más variada esta modalidad de pruebas sobre arena.

Sin duda alguna, SU-PER OFF ROAD es una pequeña joya de la simulación automovilística.

JAVIER ITURRIOZ



Nintendo GAME BOYTM



Todo un GAMEBOY. Una portátil única. El fenómeno de los 90... ¡¡Ahora por sólo **8.595** Pts!! IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY y 4 pilas.



© 1991 Nintendo.™ & ® are trade marks of Nintendo



Un Pack con dos fenómenos de los videojuegos:

GAMEBOY a todo plan — con auriculares, pilas y cable Game tink —, más el TETRIS, el rompecabezas más jugado de todos los tiempos en el mundo entero. 11.200 Pts IVA incluído.



Nintendo GAME BOYTM



¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PRCK: GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío! 14.995 Pts IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land, auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.

ERES UN FENÓMENO









La desesperada lucha de **Lester Kinght por sobrevivir** en el mundo informático que accidentalmente ha creado se desarrolla a través de quince niveles. En el primero de ellos, el maltrecho físico se verá acosado por un león. En el instante preciso en que sus piernas no pueden soportar la persecución del animal, dos cazadores abaten a la fiera. Sin tiempo siquiera para mostrar agradecimiento, observa atónito como sus salvadores le recluyen en una oscura celda, en la que también está encerrado un gigante alienígena de tez blanquecina. Él será tu compañero de aventura; de vuestra coordinación dependerá el éxito de la misión. Para ayudaros, os ofrecemos las claves del resto de los niveles y pequeños consejos para salvar las partes más comprometidas de cada uno de ellos.

IVELES

Nivel 2: Clave HTDC

Para escapar de la celda en que estás metido, balancéate en ella hasta que el cable que la sujeta ceda.



Coge la pistola del soldado aplastado por la jaula. Es imprescindible para el desarrollo del juego.



Nivel 3: Clave CLLD

La clave para llegar al final de este nivel es: izquierda hasta el final, derecha hasta el final, derecha hasta el final, e izquierda, hasta un hueco en el suelo por el que has de lanzarte.



Nivel 4: Clave LBKG

Recarga la pistola en el pequeño habitáculo que hay a la izquierda.



Al llegar a un precipicio, salta desde el borde y caerás en una plataforma.



Utiliza un disparo a la máxima potencia para abrir un hueco en la pared y pasar a través de él.



Nivel 5: Clave XDDJ

■ Dirígete hacia la parte más profunda de la cueva y camina hacia la derecha.



Ten cuidado con los tentáculos del techo y las bocas que hay en el suelo.



Nivel 6: Clave FXLC

Rompe la puerta de esta habitación para dejar pasar el agua que más tarde liberarás.



NOTHER WORLD

Escala por las estalactitas para llegar al otro lado de la cueva.



Nivel 7: Clave KRFK

■ Usa un rayo de máxima potencia para derribar el bloque de piedra y utilízalo como rampa hacia la zona superior.



■ Dirígete a la derecha hasta llegar a un cubil enorme, repleto de agua, y rompe el soporte inferior.



Corre lo más rápido que puedas para que el agua no te arrastre.



Nivel 8: Clave KLFB

Un soldado te golpeará y perderás el arma, pero una patada hará que te suelte y recuperararás la pistola.



Si cortas el cable de la lámpara, permitirás a tu compañero seguir su camino, porque la piedra que le impedía el paso desaparece.



Nivel 9: Clave TTCT

Sumérgete hasta dos pantallas más abajo y encontrarás un cable de energía, que deberás cortar con un disparo.



Nivel 10: Clave HRTB

■ Recarga la pistola en la habitación superior.



Espera hasta ver el reflejo de un guardia en la lámpara más grande. Entonces dispara al cable.



Nivel 11: Clave BRTO

Cuando llegues a esta especie de cúpula, destruye cuanto antes la puerta de la derecha y corre tanto como puedas.



■ Cuando parezca que no hay salida y pienses que es el fin, tu amigo alienígena te sacará del apuro.



Nivel 12: Clave TFBB

Prepara una emboscada, entrando cada uno de los protagonistas por un lado del edificio.



■ Deja que tu compañero te lance hacia el otro lado del edificio.



Nivel 13: Clave TXHF

■ Dirígete lo máximo que puedas a la izquierda y conseguirás atrapar a uno de los extraños seres. No lo mates. Acércate a él y apúntale con la pistola. El cerrará las puertas y, sin saberlo, te habrá ayudado.



NIVELES ANOTHER WORLD

Sube por las escaleras y sitúate en la parte derecha de la pantalla. Activa un escudo y rompe la puerta. No mates al soldado hasta que haya lanzado cuatro granadas. Después, acaba con él.



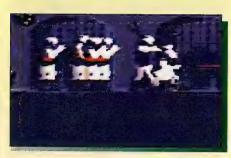
- Baja por el teletransportador dos pantallas para llegar a una habitación diminuta con un cable.
- Rompe el cable de energía con un certero disparo y vuelve por donde has venido.



■ Tírate por el agujero creado por las granadas y corre hacia la derecha. Dos pantallas más adelante, salta un hueco que hay en el suelo y baja una palanca que se halla en la pared.



Lánzate por el hueco y activa un escudo. Acto seguido, corre hacia la derecha lo más rápido que puedas.



Nivel 14: Clave CKJL

Sigue esta secuencia: Pulsa el botón, abajo, pulsa, abajo, izquierda, pulsa, izquierda dos veces, arriba, pulsa, derecha, pulsa, arriba, pulsa, izquierda, pulsa, derecha, abajo, derecha y pulsa.



ANOTHER WORLD

Interés: 90 Diversión: 93 Gráficos: 92 Originalidad: 90 Sonido: 93

Nivel 15: Clave LFCK

Avanza constantemente hacia la derecha, disparando a diestro y siniestro.



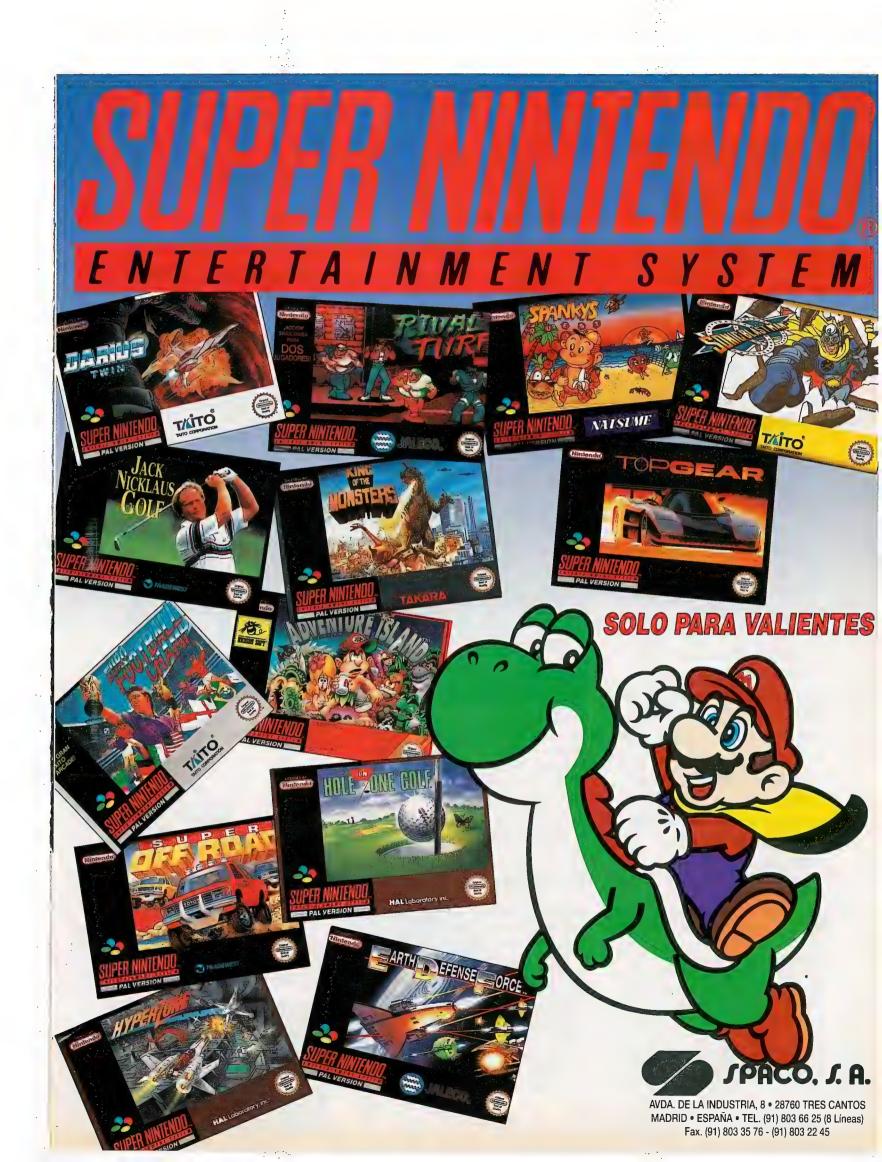
Sigue a tu compañero hasta que, al pasar por un puente, un disparo haga que caigas al abismo. No te alarmes; una mano salvadora te rescatará.



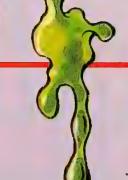
La mano resulta ser la de un soldado adversario que está dispuesto a matarte, pero la valiente intervención de tu robusto amigo te dará

una oportunidad de vivir. Arrástrate hacia las palancas y presiona la primera cuando el guardia esté pasando bajo un agujero que hay en el techo, y acabarás con él. Activa la segunda palanca y se abrirá un teletransportador. Dirígete hacia él y escaparás de este mundo caótico.

Súper Juegos



CONSOLAS



En pantalla

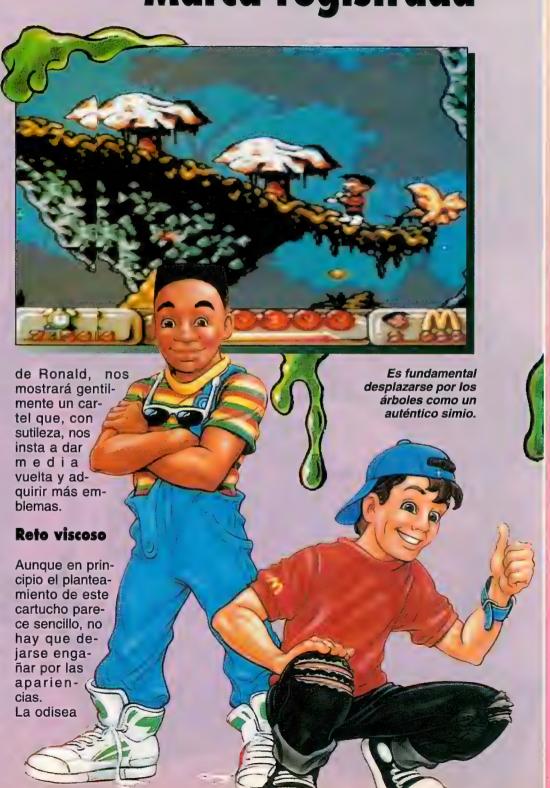
MICK & MACK GLOBAL **GLADIATORS**

Marca registrada

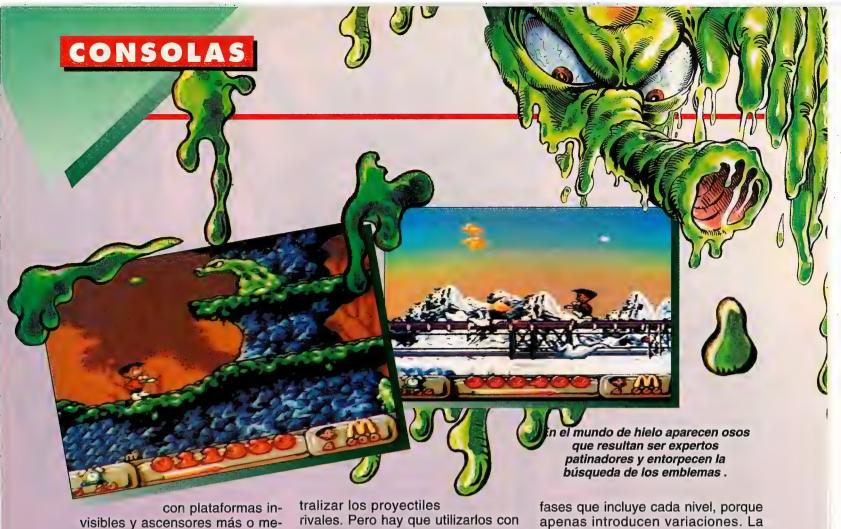


No son muchachos como los demás. Se llaman Mick v Mack v se han convertido. junto al payaso Ronald, en los personajes emblemáticos de la cadena de hamburqueserías Macdonald. Amigos hace ya tiempo de los usuarios de ordenador, protagonizan ahora este arcade consolero lleno de logotipos y plataformas, con gráficos de gran calidad. En su nueva y suculenta aventura, tienen ante sí un duro reto: luchar contra seres viscosos para conseguir el título de gladiadores.

I objetivo de todas las fases del juego es recoger –astucias publicitarias- los múltiples logotipos de la cadena de hamburgueserías que inundan todas y cada una de las pantallas. Cuando hayamos llenado nuestro zurrón con ellas, deberemos dirigirnos hacia la derecha, donde el payaso Ronald nos recibirá triunfalmente. Aunque su muestra de cariño no es del todo gratuíta. Si el número de logotipos no satisface las ansias







visibles y ascensores más o me-

nos camuflados que, con buen ojo y olfato, descubriremos sin ningún tipo de problema.

Existe otro símbolo benéfico. En cada una de las fases hay diseminados unos carteles con una fle-

cha de color rojo

en su interior que, una vez golpeados, se convierten

en magníficos aliados, ya que permiten continuar la aventura desde ese mismo lugar, siempre y cuando nos encontremos en la misma partida. Aunque todos estos elementos son de gran ayu-

da, un prodigioso salto y un arma de disparo orientable son las principales bazas para completar la misión con indu-

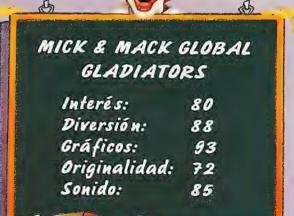
dable éxito. Los disparos tienen una doble utilidad, ya que sirven tanto para atacar como para neusumo cuidado, porque poseen un atributo peligroso: el retroceso. Es uno de los efectos mejor logrados del cartucho; hay que manejar nuestro lanzador de proyectiles viscosos teniendo en cuenta el lugar desde donde abrimos fuego, especialmente si es una superficie pequeña, ya que podremos caer hacia atrás e ir a parar a un charco de ácido.

Hay que hacer notar que se puede jugar con con cualquiera de los dos protagonistas. En el menú de opciones elegerimos a Mick o a Mack como compañero de fatigas.

El mayor pero que se le puede poner a este juego es

la monotonía de algunas de sus fases. El aspecto más destacable del programa es, sin duda, la magnífica calidad de los gráficos, especialmente en lo referente a los movimientos de los personajes, que compensa una cierta reiteración en el desarrollo de la acción. Esta situación se pone de manifiesto, sobre todo, en las tres subcaracterística señalada hace que la dificultad disminuya, aunque para poner las cosas más difíciles, sólo da la posibilidad de continuar en una ocasión. Sin embargo, el juego cumple el objetivo de entretener a aquellas personas que no tengan un especial interés en complicarse la existencia, pero que aman los retos consoleros. 🔌

JAVIER ITURRIOZ





BATMAN

ESTOS PRECIOS AN CONTIGO



.900

FIGHTING SIMULATOR 2 in 1



4.500

ADVENTURES OF STAR SAVER



BATTLE UNIT

BLASTER MASTER J.R.



GODZILLA



4.990

CASTELIAN



MICKEY MOUSE

ZEOTH

4.990

390



5,390

4.990

PALAMEDES



NINJA BOY



POWER RACER



Q'BERT



4.900

SNOOPY



SHADOW WARRIORS



4.190

SPANKY'S QUEST



ROBOT PANIC

THE JETSONS

5.900



5.490

WORLD BEACH **VOLLEY**

TRAX

VAN CON TU GAME BOY

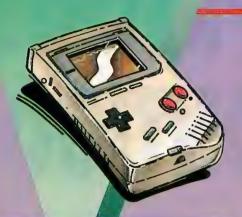




SPACO. J. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas) Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

En pantalla



Game Boy: arcade

n 1997 el futuro de la humanidad sufre un grave vuelco tras una te-

rrible guerra nuclear. Unos pocos años después, la especie humana se enfrenta a una nueva tragedia: la rebelión de las máquinas.

El problema para estos cerebros artificiales es que la resistencia humana está liderada por un personaje muy

carismático: John

Connor, El plan de las máquinas es enviar a uno de sus Terminator T-1000 (robots de combate) al pasado, para que destruya al jefe de los

humanos antes de que se convierta en adulto. Pero la resistencia también cuenta con un Terminator T-800, y ha decidido que debe proteger al líder en su juventud.

En nuestra personalidad como T-800

afrontaremos dos misiones, divididas en varias áreas. La primera de ellas se sitúa en la ciudad de Los Angeles, en julio del año 2029. En ella, debemos ayudar a la resistencia humana en su lucha contra las todopoderomáquinas.





posible contar con tal periférico. éste ha sido susti-

tuido por un punto de mira que controlamos con la ayuda del pad.

Los gráficos están muy conseguidos, sobre todo en los fondos de pantalla, gracias a un correcto uso de la gama de grises. El movimiento únicamente afecta a los enemigos que se desplazan por la pantalla, y al suave scroll de los fondos gráficos. El sonido es, quizás, el aspecto más pobre del programa, ya que las bombas y otros efectos sonoros son lo que escuchamos habitualmente.

Un divertido arcade, que ha sabido mantener el espíritu de la recreativa, a pesar del reducido tamaño de la pantalla de la Game Boy. 🔺

Despues de recorrer un mundo hostil v desgarrado, nos encaminamos hacia el centro Sky-

net, donde, tras llegar al generador de tiempo, seremos transportados a nuestros días para comenzar la se-

gunda misión.

Ahora debemos proteger a John Connor, futuro líder de la resistencia, y a Sarah, su madre, de T-1000, un Terminator de la última generación, enviado para asesinarle.

Nuestros principales enemigos en la primera misión serán los T-800 endoskele-

tons, T-800 mitad máquina y mitad hombre, y los cazadores aéreos y de tierra. En la segunda, nos enfrentaremos a las confundidas fuerzas de policía, y al mismísimo T-1000.

Entre las ayudas que podemos encontrar, destacan: cargadores de balas, escudos protectores, bombas, vidas extra, cohetes,

y el lanzador especial de granadas. Para recogerlos, debes dispararles cuando aparezcan en pantalla.

El juego está basado en la máquina recreativa del mismo nombre, en la que disparábamos con la ayuda de una ametralladora, directamente a la pantalla. Como en este caso no es



GAME Interés: Diversió n: 80 Gráficos: 86 Originalidad: 80 Sonido: 78



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA



SMASH TENNIS



PENALTY KICK-OUT

COLUMNS II









.. Y A UN PRECIO MUY GUAPO

Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.

17600 PTS



CONSOLAS





SUPER DOUBLE DRAGON

Los hijos de la calle



Billy y Jimmy Lee, conocidos expertos en artes marciales que campan a sus anchas desde hace tiempo por las consolas menores de la familia Nintendo, protagonizan su primera aventura con los recursos que otorgan los dieciséis bits. Cuando la corrupción ha invadido la ciudad , hay que golpear antes de ser golpeados.

está basado en cualquiera de esos guiones cinematográficos protagonizados por héroes fornidos de pocos escrúpulos y mucho músculo, que defienden la ley a base de mamporros indiscriminados. La excusa que justifica los golpes en esta ocasión es la liberación de una ciudad dominada por la corrupción. Los señores del crimen han poblado todos



El cartucho posee dos grandes virtudes. El repertorio de golpes es brillante, la diversión que proporciona, ejemplar.

los rincones de droga y delincuencia, y han convertido la metrópoli en un mundo inhabitable. Para colmo de males, el vacío legal es grande y las autoridades nadan en la pasividad, lo cual, como en todas esas películas, deja al ciudadano de a pie más indefenso que a Caperucita ante las fauces del lobo.

Es aquí donde irrumpen como figuras estelares Billy y Jimmy Lee, únicos locos que se comprometen a una lucha en pos de la justicia.

En su largo periplo por la ciudad, nuestros héroes se enfrentarán a cientos de enemigos. De todo hay En pantalla

Para sacar ventaja

El modo para un solo jugador posee una dificultad demasiado elevada; es aconsejable que juegues con un amigo para que disfrutes de toda la esencia de la aventura.

Recoge las diferentes armas para derrotar a tus adversarios, en especial los nunchakus.

Ten cuidado de no ser rodeado, porque los enemigos no te dejarán levantar.

por los lares de la droga: macarras de barrio con inquietudes karatecas, motoristas salvajes y otros seres de mal vivir.

Hoy día, un juego de lucha que se precie, debe gozar de mayores recursos que el palo y tentetieso. Por esto, **DOUBLE DRAGON** se une a esa lista de juegos que, amparados en los puños como primer recurso técnico, incorporan una amplia lista de llaves.

Escasa originalidad

Indudablemente, el argumento del juego carece de originalidad, especialmente si conside-

ramos que proviene de una máquina recreativa del mismo nombre, y de las anteriores aventuras de la saga para las consolas **NES** y **Game**



Boy. Su aportación más notable es la belleza y colorido de los gráficos.

El movimiento es rápido y los diferentes golpes están muy bien diseñados, en algunos casos con un lujo de detalles sobresaliente.

Si juzgásemos a este cartucho por su aportación al mundo del video-juego de lucha, por su originalidad, no saldría excesivamente bien parado, pero estaríamos incurriendo en un grave error. Si buscas aspectos nuevos e inéditos, olvídate de él, pero si tus pretensiones están más próximas al entretenimen-

to, fin último de un juego,
es muy posible
que te haga pasar largas horas disfrutando de él.

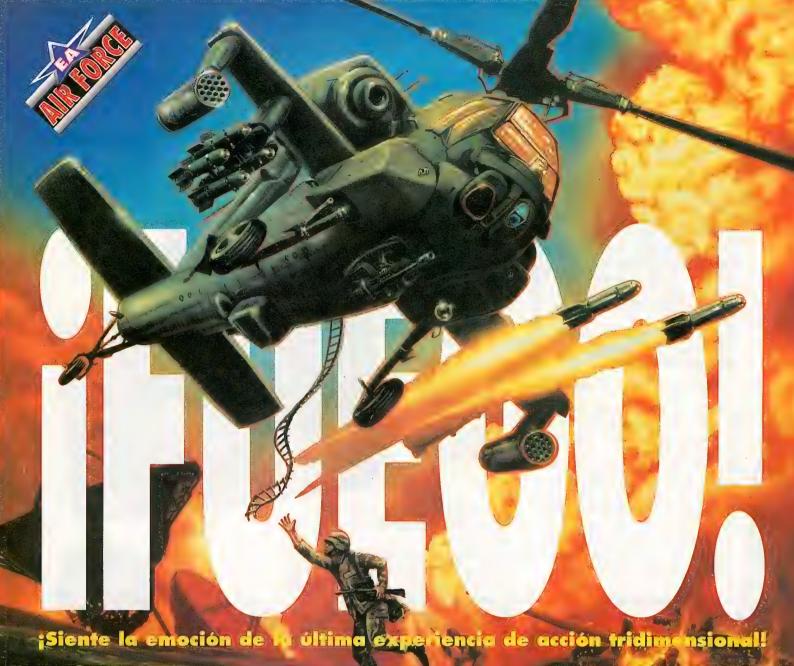
Un último consejo: cuando juegues con cualquier arcade de lucha, no te imbuyas en su mecánica, olvida que golpeas, machacas, pisoteas a tus enemigos. Juega por el mero placer de jugar, disfruta todo lo que puedas, y, cuando apagues tu consola, que los golpes se queden encerrados en la oscuridad de la pantalla.

ANTONIO GREPPI



Interés: 86
Diversión: 87
Gráficos: 85
Originalidad: 61
Sonido: 86







Una perspectiva tridimensional única y modelos basados en la realidad.



Una interesantisima historia de fondo eleva los indices de suspense



Las auténticas armas de la Guerra del Golfo e inteligencia vía satélite.





DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF

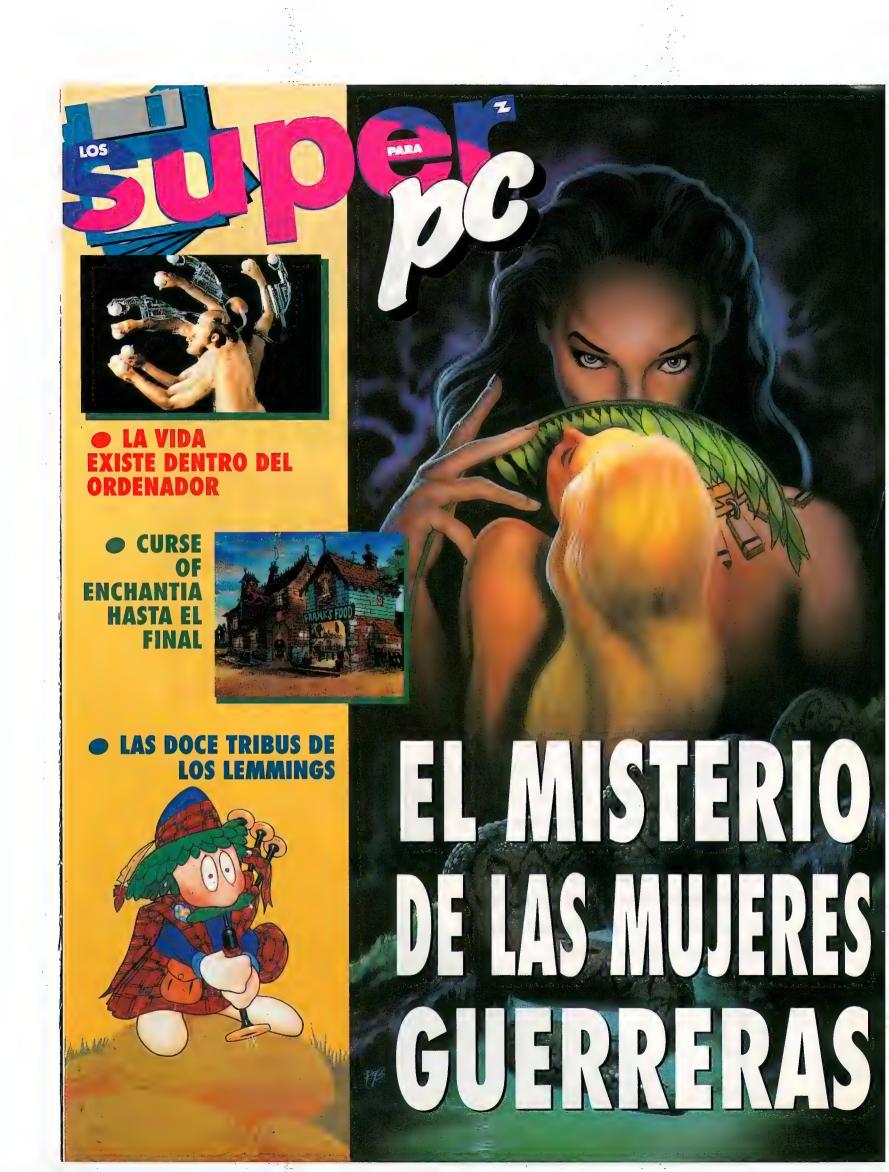
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Desert Strike™ — Return to the Gulf fue diseñado por Mike Posehn y es una marca registrada de Electronic Arts.



Nintendo

DROSOFT Moratin 52 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40







ORDENADORES

56

LEMMINGS 2 - THE TRIBES

El éxito de INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS no parece tener fin. Este programa -Amiga-, y COMANCHE -PC-, lideran la lista de los juegos más vendidos del mes.

Estos pequeños seres de tendencias suicidas, han vuelto a los ordenadores con ansias renovadas por rebelarse a su macabro destino. Lo único que puede aumentar su longevidad es la astucia de un jugador paciente.

AMAZON

62

66

70

Aventura gráfica de sobresaliente realización, este programa propone al jugador un desafío difícil de rechazar: adentrarse en el corazón de la selva amazónica para descubrir los secretos de un pueblo de mujeres andróginas.

CREEPERS

Seres con conductas adquiridas de los gusanos, los creepers viven con la única ilusión de cambiar su triste existencia y convertirse en bellas mariposas.

KAISER

El hambre azota las tierras del sur. El pueblo, hastiado, exige resultados al monarca. Sólo un gran estratega puede dirigir a las huestes famélicas para vencer en la dura batalla del maíz.

SPACE CRUSADE

A millones de años luz de nuestra galaxia, los Siervos del Caos has sembrado el pánico en el Planeta Azul. Para combatirles, se ha formado un grupo de soldados profesionales que esperan tus órdenes.

SLEEP WALKER 72

Las correrías nocturnas de un niño sonámbulo han convertido a su perro, Bobby, en un ángel de la guarda. Con una paciencia a prueba de bombas, este amigo fiel vela por el sueño de su amo.

HITS

75

JUEGA CON VENTAJA 78

Brad ha sido enviado a una época remota por la malvada bruja Morticia, pero cuenta con la estimada ayuda que aporta este solucionario.

CARGADORES

92

Los listados más eficaces en BASIC para acabar tus juegos preferidos. Este mes, CREEPERS v EYE OF THE BEHOLDER II.

CONSEJOS Y TRUCOS 84

La mejor colección de ayudas para los videojuegos que más se resisten.

EDUCACION

86

Bajo entorno Multimedia, llega MUSIC MENTOR, un completo programa de aprendizaje y edición musical.

TECNOLOGIA

94

Uno de los mayores sueños del hombre a través de todos los tiempos ha sido crear vida. Ahora la informática le brinda la posibilidad de hacerlo; aunque sea artificial.

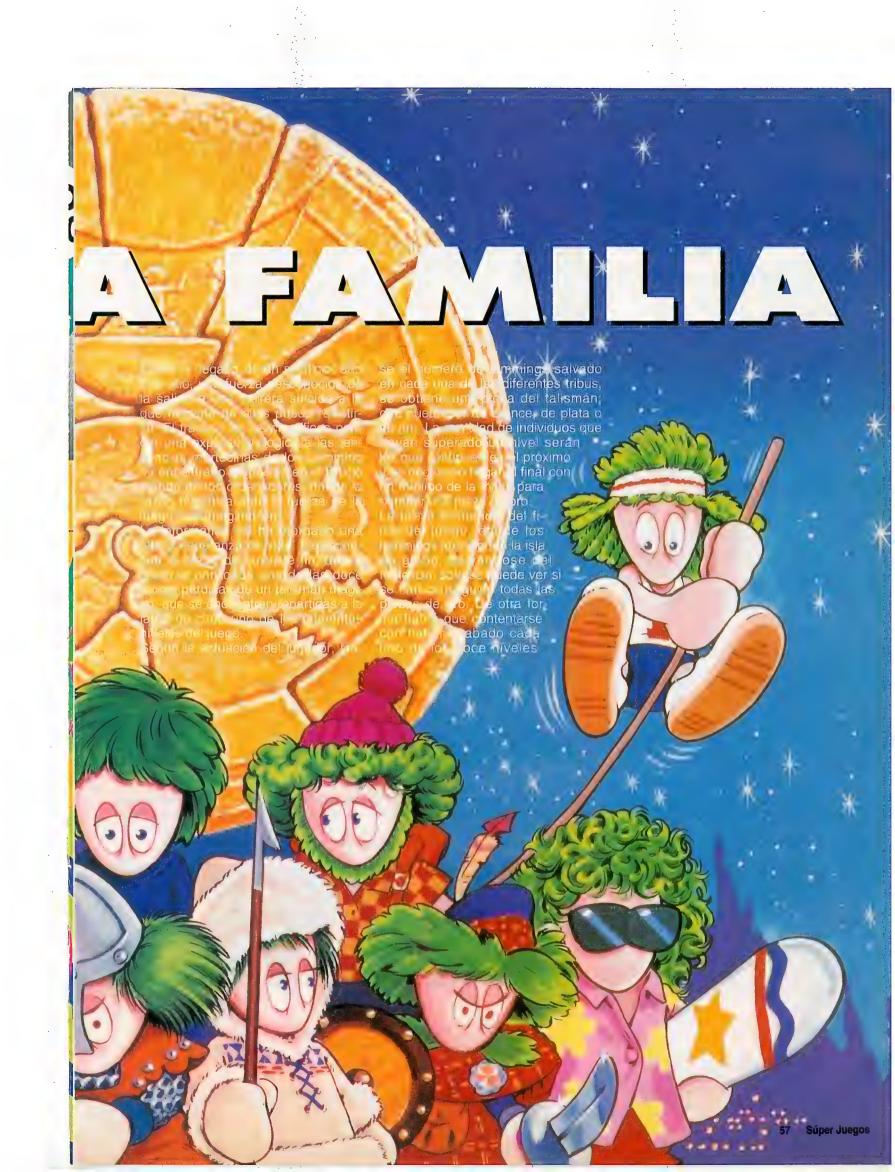
JUEGOS RIBALES

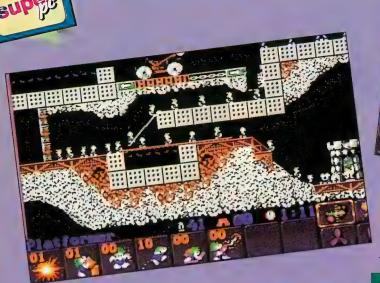
Las doce tribus de Israel, los doce trabajos de Hércules... La docena era unidad de medida en época de los celtas y los LEMMINGS, claro está, tenían que ser doce, como las horas del reloj. La confusión de las tribus, producto de un pecado de orgullo tras el vano intento de la torre de Babel, toman carta de naturaleza en nuestro apartado de ordenadores. Las Amazonas, guerreras que se amputaban un pecho para manejar mejor su arco, son protagonistas de una aventura por las selvas amazónicas que nos conduce a peligros insondables. Las tribus son producto de la

propia génesis del ser humano y, próximamente, las tendremos dentro de nuestros ordenadores. La vida en un chip es posible y abre el camino hacia las máquinas inteligentes, capaces de aprender de sus errores. Terminator puede llegar pronto, y sería bueno que dejásemos fuera de su alcance el botón de "reset" por lo que pudiera pasar. Debe olvidarse la clásica confusión de identificar tribus con algo ancestral, o no demasiado atractivo, en su iusta correspondencia con lo ignoto. Tabúes aparte, debemos considerar que las hay hostiles y amistosas. Unicamente a nosotros compete saber elegir.

PEDRO DE FRUTOS







La catapulta y el cañón sirven para lanzar a nuestros amigos por los aires, como si de proyectiles se tratasen. Podemos regular el ángulo de lanzamiento desplazándolos a los lados.

de que dispone este brillante video

Una vez empezado el juego, el primer paso es examinar detenidamente la pantalla y lanzar a las huestes suicidas hacia la salida. Para que consigan su objetivo hay que obligarles a utilizar las diferentes herramientas con sabiduría, preparando el camino a los que vienen detrás.

Para slegir

Hay un total de 52 acciones que se pueden ejecutar y que están representadas, cada una de ellas, por un lemming, aunque cada nivel tiene un número determinado de ellas. Algunos de los más curiosos son los arqueros, expertos en lanzar un número limitado de dardos a la zona de la pantalla deseada; el super lemming, capaz de imitar al mismísimo Superman, siguiendo al cursor del ratón con su poderoso vuelo; el nadador, con su estilo de crawl puede cruzar desde un charco al océano





atlántico o el patinador, pocos seres tienen un control tan preciso de los patines sobre el hielo.

Como ayuda adicional, en algunos niveles, se dispone de modernos artilugios como el cañón y la catapulta, que pueden desplazarse ligeramente hacia la derecha o la izquierda con unos pequeños cursores. De esta forma se altera el ángulo de tiro y el destino de sus proyectiles, que no son otros que los propios lemmings.

1.05 LEAPAINGS



Es el clásico lemming de siempre, con las mismas acciones y características.



SHADOW
Silenciosos y hábiles
seres encapuchados,
conocedores de todas
la técnicas de lucha.



MEDIEVAL
Nobles caballeros
hábiles con la espada
y en la caza de
dragones llameantes.



CAVELEM
Son forzudos
trogloditas armados
con gigantescos
garrotes.



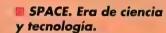
E EGYPCIAN
Egipcios expertos en la construcción de pirámides llenas de laberintos.



SPACE
Los lemmings del
espacio son los más
avanzados y se
desplazan en jet.







M POLAR. Dias frios, noches eternas.

M HIGHLAND. El edén del montañero.

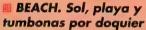


SHADOW. Paraiso de las artes marciales.



Cuna de músculos, récords y









CIRCUS. El loco mundo del circo con sus risas y payasos.



CLASSIC. Tierra fértil que vió nacer a los lemmings.

BEACH. Sol, playa y

OUTDOOR. Estallido de color y magia.

EGYPCIAN. El estigma de los faraones.

MEDIEVAL. Sueños en ruedas de catapulta.



OUTDOOR Son seres de cuento con semillas mágicas en un mundo



CIRCUS Los más famosos payasos y artistas de circo con sus actuaciones.



BEACH Son los más marchosos y además conocen las maravillas de ese deporte llamado surf.



HIGHLAND No todos los lemmings tienen el pelo verde, ni escalan como los montañeses.



SPORTS Son los más olímpicos, saben saltar con pertiga y nadar a crawl.



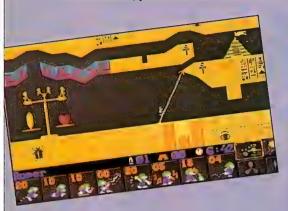
POLAR Expertos en el arte del esqui y del patinaje, muestran sus habilidades en el hielo.



Otra de las diferencias más pronunciadas de este novedoso juego son los enemigos, ahora mucho más abundantes y variados. En las primeras partes del juego éstos se limitaban a unas cuantas trampas que, al pasar sobre ellas, se activaban eliminando a cuantos lemmings pasasen sobre ellas. Ahora hay trampas, monstruos escondidos en la oscuridad, plantas carnívoras que engañan con su bella apariencia y hasta una



Los garfios tienen una longitud limitada y tienen la misma utilidad que las escaleras, pero son más cómodos.



especie de focas que lo mismo ayudan a los diminutos, lanzándolos por los aires hasta su guarida, que acaban con ellos.

Sin embargo los enemigos siguen siendo un problema menor y de fácil solución, la dificultad radica en el recorrido que hay que realizar y en las habilidades de nuestros compañeros de juego.

Además de las nuevas acciones hay iconos que facilitan notablemente el desarrollo del videojuego. Estos son el ventilador, que permite empujar a



FICHA TECNICA

NOMBRE: Lemmings 2 (Amiga)
GENERO: Arcade plataformas.

| PRESENTACION | | | | |
|--------------|------|-----|-----------|-----|
| | | | 100000 | |
| 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
| INTE | RES | | | |
| | | 11. | | |
| 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
| | FICO | | - | |
| GRA | rico | | | |
| | | Ĭ. | | |
| 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
| ORIGINALIDAD | | | | |
| | | | (ed, f (| |
| 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |
| SON | IIDO | | | |
| | | | 1.0 | |
| 60 , | 70 | 80 | 90 | 100 |
| A | | | | |
| (77) | | | | |
| - | | | | |
| 1 | | | | |
| - | | | | |



Al Super Lemming no le hacen falta pértigas para alcanzar los lugares más inaccesibles de cada nivel, basta con un pequeño vuelo.

los lemmings cuando se desplazan en globo, en jet o en ala delta; el icono de velocidad, muy útil cuando queremos que los lemmings avancen rápidamente evitando improductivas esperas; y, por último, los iconos de autodestrucción y pausa, que ya aparecían en versiones anteriores.

Graciosos efectos

Las melodías son pegadizas y los efectos de sonido simpáticos y adecuados. Sólo falta el graciosísimo quejido que emitían los lemmings al fracasar en sus intentos de salvación ("Oh no!") y que diera nombre a la segunda parte del juego.

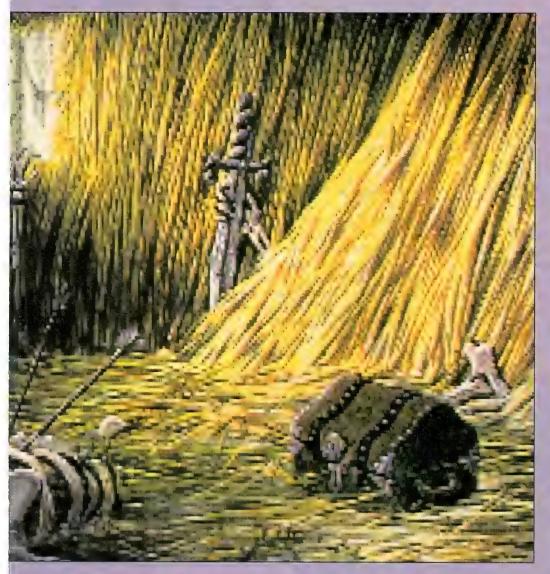
Aunque sus innovaciones son mínimas, Lemmings 2 introduce nuevos niveles y músicas. No es un disco de datos más e incluye un sinfín de nuevos personajes con acciones muy dispares. Todo un elogio a la imaginación, sin duda nos deleitaremos disfrutando con cada una de la diferentes y curiosas acciones que poseen nuestros amigos de siempre.

LUIS JORGE









BUARDIANS OF EDEN

a desaparición de Allen Roberts se ha convertido una obsesión para su hermano Jason. Tanto es así, que está dispuesto a encontrarle vivo o muerto, aunque tenga que trasladarse al Amazonas para conseguirlo. Su desesperada búsqueda no será fácil. Tribus caníbales, una vertiginosa travesía fluvial, asesinos misteriosos, arañas gigantes y otras sutilezas de variada índole, intentarán echar por tierra sus buenas intenciones. Las enigmáticas Amazonas -principales culpables de la desaparición de Allen y poseedoras de incalculables riquezas- y un grupo de mercenarios, que desean apropiarse de este botín, también se interpondrán en su camino. Pero Jason no se encuentra sólo: cuenta con aliados como Maya, una mujer en cuyos ojos se puede adivinar que siempre sabe más de lo que cuenta, y un anciano que le aporta una valiosa información para desenvolverse en la selva.

Hay que remontarse algún tiempo atrás para conocer el principio de la obsesión casi enfermiza que domina a Jason; también hay que trasladarse en el espacio, hasta un lugar donde los árboles se unen para formar inmensos bosques en los que la luz del sol apenas puede penetrar. El campamento científico de Allen Roberts fue atacado por una raza de luchadoras que habían constituido una sociedad matriarcal y andrógina. Nadie regresó para contarlo.

¡Allen vive!

Al conocer la tragedia, Jason no duda un instante en partir hacia el Amazonas. En el laboratorio donde trabajaba con su hermano, obtiene la

TERIOS DE LA A IMPENETRABLE

AVENTUREROS INCANSABLES

ALLEN ROBERTS

Es el hermano mayor. Un hombre fuerte y bien parecido con una excelente carrera científica a sus espaldas. Amante de lo desconocido, viaja a través del mundo para estudiar diversos aspectos de la naturaleza. En el momento de su



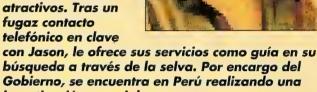
desaparición trabajaba en un proyecto de reforestación de la selva para la fundación Investigaciones Allister.

JASON ROBERTS Diez años más joven

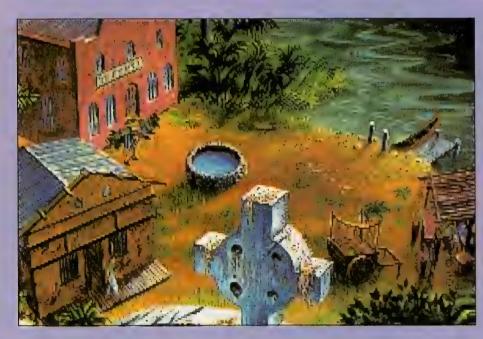
que Allen, se gradúo en el California State College con muy buenos resultados. Su hermano le buscó trabajo en Investigaciones Allister y le introdujo en la ciencia. Con un cuerpo atlético, se le puede considerar típico hombre americano. El cariño que siente por Allen le impulsa a correr los más variados peligros para encontrarle.



Una bella mujer, rodeada por un alo de misterio que la convierte en el personaje más enigmático de la aventura y también en uno de los más atractivos. Tras un fugaz contacto



investigación especial. Localiza al científico en la cantina del poblado, y lo conduce a la canoa, vehículo con el que comenzarán su peligroso recorrido por el río. Su fidelidad parece estar fuera de toda duda, sin embargo, la dualidad que adquieren algunas de sus acciones, acabarán desvelando un espectacular secreto hasta conducirla a un espectacular desenlace.



mítica fórmula del amor de la selva amazónica y su modo de preparación; imprescindible para iniciar la misión. Antes de partir, recoge en su apartamento las instrucciones necesarias para llegar hasta el enclave exacto -Río Blanco- donde se encontraba Allen cuando fue atacado. El viaje no puede definirse como una travesía de placer; no al menos para la concepción de un turista convencional. Lo único cómodo: el vuelo hasta Cuzco; desde esta ciudad peruana, Jason pilota una destartalada avioneta (por la que ha pagado bastantes dólares y algún que otro dolor de cabeza) hasta Río Blanco, donde, por fin, conecta con la enigmática y bellísima Maya -la única que puede ayudarle a seguir la pista de su her-

mano Allen- tras una llamada telefónica en clave que debe sonar tres

Maya guiará a Jason, primero siguiendo el curso del río a través de peligrosos rápidos y cataratas y, posteriormente, a través de intrincados caminos hasta llegar al lugar de la tragedia. El cansancio y las pena-





Los contrabandistas raptarán a Maya y lanzarán al Amazonas a Allen Roberts, que sufrirá una pérdida de tiempo importante para finalizar con éxito su aventura.

lidades encuentran una sorprendente y feliz recompensa; Jason apenas puede creer lo que sus ojos están viendo: ante él se encuentra Allen Roberts, su hermano, al que creía haber perdido para siempre. La alegría mitiga el dolor que el lamentable estado de Allen le provoca. La búsqueda parece haber tocado a su fin. Pero la alegría nunca es eterna y, en esta ocasión, resulta demasiado efímera. La emoción se ve truncada drásticamente cuando un grupo de mercenarios, buscadores del tesoro de las Amazonas, atacan por sorpresa al trío. Allen parecía predestinado a encontrar el fin de sus días entre esta espesa maleza y se sacrifica para salvar la vida de Jason y Maya. Este incidente no hace más que incentivar el deseo de Jason por desvelar el secreto que ha provocado la muerte de su hermano. Promete no detenerse ante nada hasta que encuentre a la fabulosa tribu de Amazonas. Maya, sin dudarlo, decide continuar a su lado para ayudarle. La gran esmeralda, tesoro de la tribu, ha desatado la codicia de muchos desalmados, y el objetivo de Jason no será fácil: debe convertirse en el único hombre de la mítica tribu.

Prodigio técnico

El programa se desarrolla en 14 capítulos. Cada episodio comienza con un título nuevo y resulta más complicado que el anterior. La agilidad del programa varía de unas fases a otras, desarrollándose en un tono muy lento en algunas --en el campamento-- o vivaz, como la escena de llegada al aeropuerto.

Toda la recogida, visualización y movimiento de objetos se hará con el ratón, pero a la hora de desplazar a

los personajes, así como en las fases que vamos en canoa, lo mejor será la utilización de los cursores. Si se posee tarjeta de sonido, se puede disfrutar de la música y de gran parte de los diálogos que, como viene siendo habitual, son hablados. Los gráficos, que cuentan con SV-GA, poseen gran calidad. Además, cuando los personajes principales dialogan, aparecen digitalizados. El programa cuenta con un comando de ayuda en forma de interrogación, que informa del camino que se debe seguir. Se parte con una serie de puntos que se restarán a medida que se utilice este comando. Es necesario mantener 100 puntos para llegar a la meta. Lo mejor es salvar la partida, utilizar la ayuda y a continuación recuperarla para continuar sin el comando de interrogación.

ANTONIO J. MARTINEZ

UN RIO MITOLOGICO

Las amazonas son personajes de leyenda. Cuentan que eran unas osadas mujeres, muy bellas, que no contaban con la ayuda de los hombres para procurarse la comida o para defenderse. Autosuficientes y poderosas, de temple varonil y guerrero, se amputaban el seno derecho para facilitar el manejo del arco, en cuyo arte eran expertas. Cuando Francisco de Orellana, en 1542, recorrió el Amazonas desde el Perú hasta su desembocadura, fue

atacado por un grupo de indias, y de ahí proviene el nombre de este inmenso río; el más importante

del mundo en cuanto a caudal que es de 90.000 m/s en su desembocadura. Su longitud, 6.080 kilòmetros, le hace ser uno de los más largos del mundo. Nace en Perú, de diversas fuentes de los Andes; atraviesa Brasil y desemboca en el Atlántico. Posee más 1.100 afluentes. Yáñez Pinzón fue su descubridor en 1499, y Lope de Aguirre y Pedro Texeira algunos de los más valerosos exploradores que se atrevieron a surcar sus aguas.





Psygnosis ha
creado los creepers,
unas criaturas con
aspecto físico de
gusano y un
comportamiento
muy similar al de los
lemmings. Su torpe
peregrinar sin
rumbo encontrará

con tu ayuda el premio

de una metamorfosis que les convierta en bellas

mariposas.

ara los creepers, la vida únicamente consiste en nacer, crecer, comer, arrastrarse y rebotar, hasta que un día se convierten en mariposas. Nuestra misión consiste en enfrentarnos a las diversas calamidades que les pueden acechar a tales personajes, antes de que lleguen a su estado adulto.

La resolución de cada uno de los enigmas se lleva a cabo en forma de puzzle. Los creepers deben superar diversos desniveles hasta llegar al caldero donde, con el calor, sus capullos se transformarán en lindas mariposas. Para ello, contamos con diversas herramientas: raquetas, para convertir a los gusanillos en bolas y hacer que reboten; plataformas y bloques de diferentes estilos, que





REEPERS

vida de los gusanos

Gracias al calor del caldero, los gusanos, tras sobreponerse a sufrimientos y calamidades, se convierten en bellas mariposas

les ayudan a superar los obstáculos que encuentran en su camino; ventiladores de aire y

de agua, para crear corrientes que les empujen; imanes que les atraigan; bombas para abrirse camino; y trampolines, con los cuales podrán alcanzar lugares más elevados.



Ahorra energía

El uso de estas herramientas gasta energía, cuyo nivel debemos vigilar constantemente, ya que, si se acaba, tendremos que repetir la fase de nuevo. Contamos también con un reloj v una cámara para poder controlar la posición de cada creeper. En el caso de que una fase ya no tenga solución, podemos hacer uso de la bandera blanca y comenzaremos de nuevo. Por cada etapa superada recibiremos un password, que nos evitará repetir niveles anteriores.

El programa cuenta con varios niveles de dificultad; cuanto mayor es el grado de la misma, más numerosos son los obstáculos a los que se enfrentan los pequeños gusanos. En el nivel de dificultad "Easy" contamos

con la colaboración del profesor gusano, que nos explica el manejo de cada utensilio del menú, con el fin de que aprendamos su correcto funcionamiento.

En el apartado gráfico destacan los interludios, a los que se llega cada cierto número de fases, y en los que aparecen personajes de gran tamaño. Por contra, durante el transcurso del juego, los gráficos de los gusanos son muy pequeños y los escenarios no están muy logrados.

La banda sonora está compuesta por diferentes melodías. El juego, en líneas generales, no resulta original, ya que se percibe como una copia

No utilices la cámara que sigue a los gusanos, ya que es meramente decorativa, y no te permite observar el desarrollo de la fase en otras zonas de

la pantalla. El programa no tiene una excesiva dificultad pero, si quieres saltarte algunas pantallas, introduce el siguiente password:

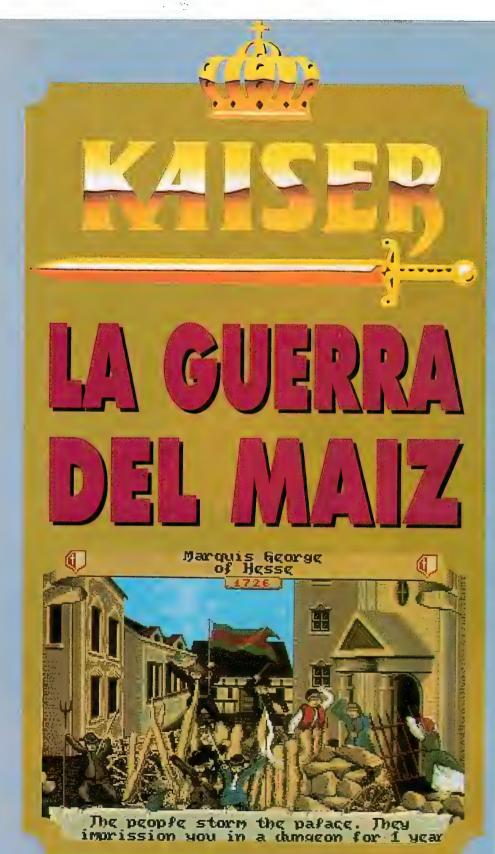
KJHDSLWCBD

de los LEMMINGS -también programados por Psygnosis- tanto en su planteamiento, como en algunas de las acciones a realizar; sólo cambian los personajes y la historia. 🔺

ANTONIO GREPPI







mento, de forma que tu pueblo no pase hambre y la reserva de grano no se acabe (intenta mantener la despensa siempre llena, o el pueblo se sublevará). Mediante carros tirados por caballos y carretillas, podrás transportar el maíz de los graneros a las zonas de consumo inmediato. Si te encuentras con que tu cosecha ha sido muy pobre, tendrás que tratar

con algún país y comprar la cantidad de semilla que necesites.

La tercera parte, y más importante, es la de la formación de tu ejército. Cuanto mayor sea la cantidad de habitantes del país, mayor será tu tropa. Tus huestes contarán con cañones e infanterías de asalto y defensa. Tanto la artillería como los soldados de ataque no tienen un emplaza-

Muchas vidas están a tu cargo. Deberás distribuir los recursos con equidad para solucionar el problema del hambre que acucia a tu pueblo.



miento fijo, sino que puede variar según el objetivo: ya sea conquistar ciudades enemigas o matar al adversario. Por su parte, las tropas de defensa se deben situar siempre en la fronteras de tu país para repeler los ataques enemigos.

El programa, caracterizado por las limitaciones propias del género, está recomendado sólo para los incondicionales de este tipo de juegos. Los gráficos cumplen su función, y las melodías incorporadas lo ambientan perfectamente.

Una recomendación: si eres un novato en este tipo de juegos, comienza en una fecha más avanzada. De esta forma, te encontrarás con una ciudad formada y sólo tendrás que preocuparte por mantener la situación.

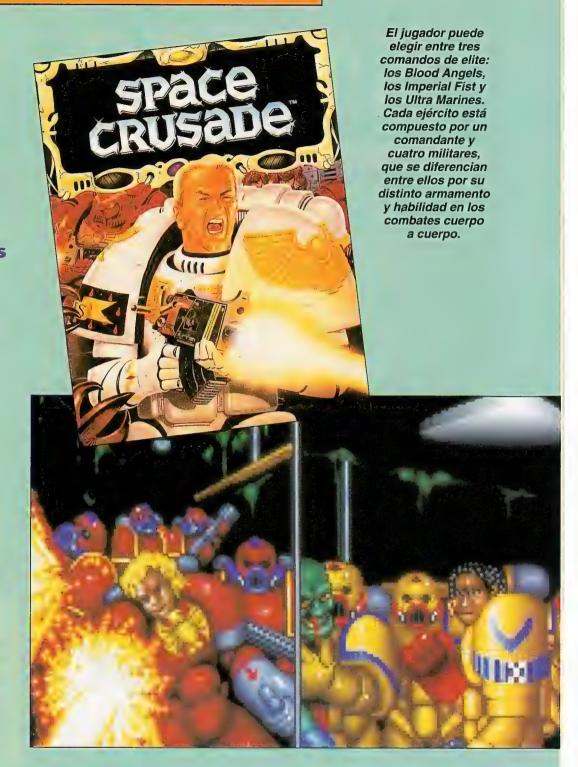
CARLOS F. MATEOS





ニニングニーノン

La más grande batalla de todos los tiempos ha comenzado. A millones de años luz de nuestra galaxia, los Siervos del Caos avanzan sembrando la destrucción en todos los planetas. Los "Soldados del Espacio", un cuerpo especial de extraordinarios y carismáticos guerreros, intentarán acabar con la amenaza que se cierne sobre el Planeta Azul.



SPACE CRUSADE

CASTA INVI

asada en el juego de mesa del mismo nombre, esta aventura premia la astucia y la estrategia. Ambos son elementos imprescindibles para solventar con éxito las pruebas a las que los valientes soldados van a ser sometidos.

Consisten en 12 complicadísimas misiones, en cada una de las cuales nuestros militares deben realizar con exactitud un objetivo predeterminado. Al escoger cualquiera de ellas, nos darán las instrucciones necesarias para saber a qué atenernos en cada fase. Si consideramos que el trabajo asignado es demasiado complejo para nuestra capacidad, siempre es posible salir de nuevo al menú principal y escoger otro más fácil, lo que nos ayudará a conocer la mecánica del juego más rápidamente.

Las 12 misiones están divididas en dos bloques, en razón de los distintos niveles de dificultad que acarrean. En todas ellas es necesario realizar un número determinado de puntos para alcanzar la gloria. En las

puntos para alcanzar la gloria. En las

Triunfar en un combate depende, en gran medida, de las armas seleccionadas previamente y de los puntos otorgados por el ordenador en ataque y defensa.

seis primeras se precisan 80 y en las seis últimas 100.

Pueden participar en la aventura hasta un máximo de tres jugadores que, al iniciar el programa, tienen la posibilidad de elegir entre tres ejércitos de soldados diferentes. Estas tres divisiones especiales son: los Blood Angels, los Imperial Fists y los Ultra Marines. Después de haber seleccionado a nuestra tropa favorita, se pasará a la elección de equipamiento, en la que encontraremos hasta ocho posibilidades.

Cada ejército está compuesto por un comandante y cuatro militares; cada guerrero se distingue de los demás por su diferente armamento –más o menos potente según el personaje–, y por su habilidad en el combate cuerpo a cuerpo.

Para finalizar una misión con éxito, hay que volver al punto de partida una vez realizado el objetivo que nos hayan asignado.

Si, además de completar la fase con éxito, se consiguen los puntos mínimos marcados en las instrucciones, el comandante de la división será ascendido de rango, y en la siguiente fase nuestro ejército será mucho más potente y peligroso que en la anterior.

La máxima categoría a la que pueden aspirar los comandantes es la "Capitán Senioris". Al obtener este preciado galardón, nuestra tropa se convertirá en la más poderosa de todas. En el feliz, y poco probable, caso de que en una misma partida se consigan completar todas las misio-



nes, se recibirá la codiciada "Insignia de honor".

Hay que señalar que, en las batallas. el jugador no podrá controlar a su personaje. Su triunfo en la pelea depende en gran medida de las armas de que disponga y de los puntos de efectividad que obtenga en su ataque y en su defensa. Estos puntos son asignados de forma aleatoria por el ordenador. Un buen truco que te permitirá eliminar gran número de enemigos sin entrar directamente en batalla, es estar muy atento en el momento en que los alienígenas se encuentren en el umbral de las puertas. Si se cierran, es posible destruir muchos adversarios sin perder ningún hombre. La misión no es fácil pero, si diriges con sabiduría el potencial que encierra este extraordinario grupo de guerreros, la tarea será más llevadera. A

EMCIBLE

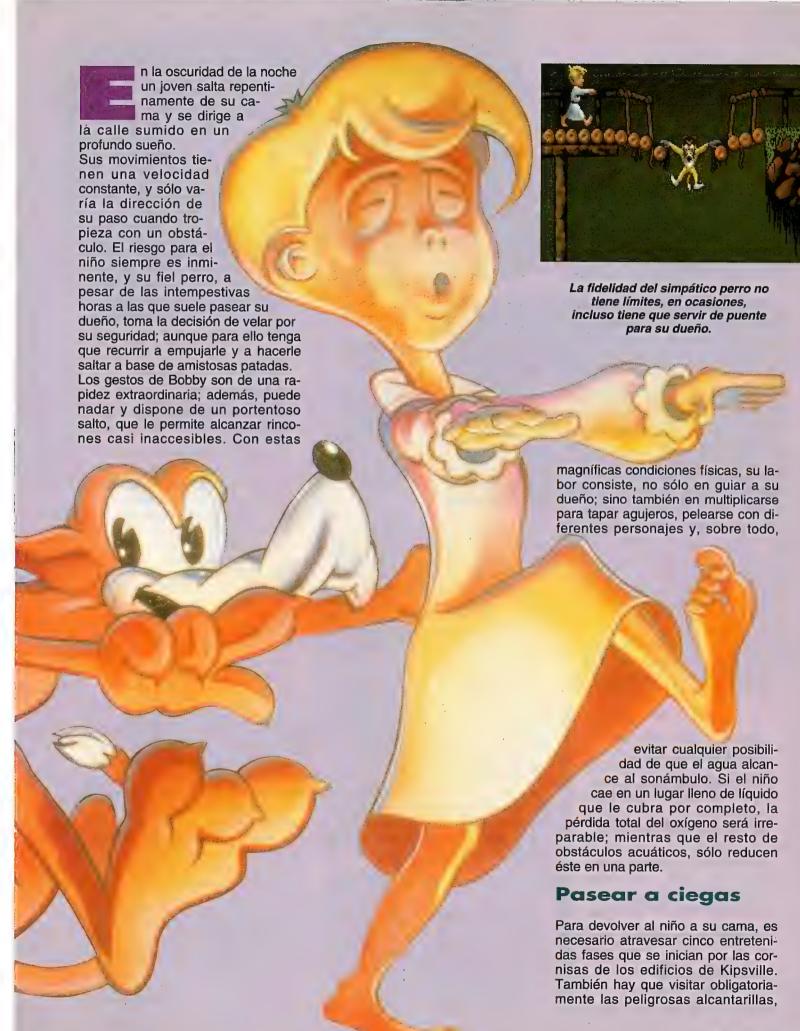
三としい」三人

Si a alguien le quedaban dudas acerca de que el perro es el mejor amigo del hombre, este juego se encargará de despejarlas. Como si de un Angel de la Guarda se tratase, Bobby, fiel protector, debe velar el sueño de su amo sonámbulo y preservarle de los peligros que le acechan en sus habituales correrias nocturnas.





SLEEP WALKER











Si la seguridad de su dueño lo reauiere. Bobby no tiene ningún problema en dejarse morder por un vampiro para poder volar durante unos instantes .

antes de iniciar una instructiva visita al zoológico. Aquí, los animales son los que marcan el desarrollo del juego, va que pueden servir de ayuda. por ejemplo en el caso de las jirafas, o comportarse como peligrosos enemigos (las resbaladizas serpientes dan buena muestra de ello). Ya en la tercera fase, el objetivo consiste en recorrer los sótanos de un siniestro cementerio hasta encontrar la salida.

FICHA TECNICA

NOMBRE: Sleep Walker (PC).

GENERO: Arcade plataformas.

80

80

90

90

PRESENTACION

70

70

70

SONIDO

ORIGINALIDAD

GRAFICOS

INTERES

60

60

60

Las galerías aparecen repletas de extraños seres -como vampiros, que transforman a Bobby en un pequeño perro volador- y de puertas tapiadas para cuya apertura tendremos que utilizar un viejo cañón. Los niveles cuatro y cinco tienen lugar en un edificio en construccióny en una fábrica, respectivamente, donde plataformas y ascensores se ponen en movimiento al accionar las palancas de arranque. Si, a pesar de todo, los protagonistas consiguen llegar con fuerzas al centro de la ciudad, los tejados y azoteas vuelven a ser el obstáculo que se debe superar antes de alcanzar el merecido descanso.

A medida que el perro o el niño avanzan, aparece parte del mapa de la fase correspondiente, pero no se completa hasta que se llega al final y se encuentran todas las habitaciones y pasajes secretos.

100 100 100

100

100

Un gran resultado

Además de todas las fases descritas anteriormente, hay que añadir una pantalla de bonificación, en la que se mejora considerablemente la puntuación obtenida. Para acceder a ella, hay que recoger las letras de la palabra "bonus", que se encuentran re-

7557 257 257 15 コノルドノフ・ソ

Conviene ir siempre un poco adelantado al niño para poder actuar antes de que sea tarde. El mejor sistema para explorar una zona es dejar al sonámbulo en un lugar seguro del que no pueda salir.

Para disparar el cañón en la fase del cementerio, es necesario coger la mecha situada varias plataformas por encima.

En los niveles tres y cinco, hay que convertirse en perro volador y en globo, respectivamente, para llegar al final.

partidos en diferentes lugares de cada nivel. Si se recogen todas las letras, entraremos, una vez finalizada la fase, en esta gratificante pantalla. El aspecto que más sobresaliente del juego es su gran originalidad, que se completa con unos magníficos gráficos tanto en la diversidad de escenarios, como en la rapidez de movimientos. Destaca el tono humorístico con el que están tratados todos los personajes. La complementariedad de estos factores, unida a la gran variedad de situaciones, hacen de SLE-EP WALKER un apasionante arcade que permite ir más lejos que la mayoría de los juegos de este género; incluso más allá de los sueños. 🛦

JAVIER ITURRIOZ



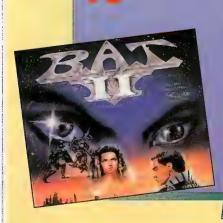
OS SUPER DEL MES

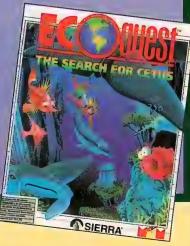
HIT ORDENADORES

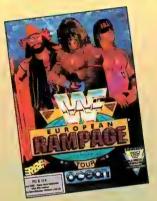
POC

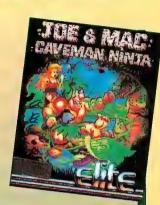
- COMANCHE '
- INDIANA JONES AND THE
- FATE OF ATLANTIS =
- 3D CONSTRUCTION

 KIT 2.0 ↑
- BAT II 1
- CAMPAIGN 1
- ECO QUEST 1
 - 📝 ALONE IN THE DARK 🤳
- DARK SEED 1
- DAUGHTER OF THE SERPENTS
- TERNAM 🎍









AMIGA

- INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
 - DARK SEED =
 - STREET FIGHTER II
- JOE AND MAC 1
 - MONKEY ISLAND 2 1
- ∠ CAMPAIGN ↑
- 7 PREMIERE 1
- **Q** BAT II ↑
- WWF EUROPEAN RAMPAGE 1
- SIM EARTH

El castillo embrujado del reino de Enchantia es el último escollo que deberá pasar Brad para regresar sano y salvo a casa.

Brad sujeta el bate con fuerza entre sus manos y pide a su hermana Jenny que le lance la bola con toda la potencia que pueda. Cuando se dispone a golpearla, algo inesperado deja sin respuesta a sus reflejos: misteriosamente, el paisaje se ha convertido en una fría celda y él se encuentra boca abajo, sujeto al techo con unos férreos arilletes. Para su desgracia, el campo de juego es, desde tiempos inmemoriales, un puente de unión entre el mundo de los vivos y Enchantia, una tierra dominada por pervesas y vanidosas brujas. Utiliza las pistas que te ofrecemos, y ayuda a Brad a escapar del misterioso mundo donde ha sido trasladado por un hechizo que escapa a su razón.



+ LA CARCEL +



La aventura comienza con Brad colgado boca abajo en una mazmorra. Pide ayuda, coge la llave que se le cae al carcelero y utilízala para abrir las cadenas y después la moneda que hav en la esquina inferior izquierda. Empuja la parte derecha de la pared y encontrarás el clip que necesitas para

abrir la puerta de la celda. Recoge rápidamente la pecera y todas las gemas que encuentres.

· FONDO DEL MAR ·

Colócate la pecera en la cabeza. Libera al pez y espera que te traiga la concha. Avanza un poco y mira en el agujero que hay en el suelo. Coge el gusano que hay en él y ofréceselo al pez de la tienda. Después, dale la concha a la



tortuga. Sigue un poco más y hazte con el palo para atacar al tiburón.

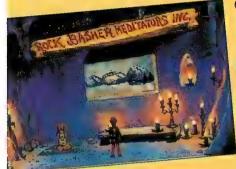
Salta la ostra cuando esté cerrada. y luego, utiliza el palo como palanca para abrir el tapón y salir.

Curse of Enchantia

idejadhe jugar AL BEISBOL!

+ GRUTA +

+ EL ACANTILADO +



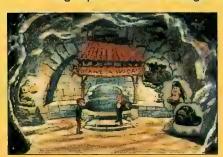
Coge el musgo de la piedra y pulsa el botón de la pared. Busca ahora por los pasadizos tres piedras de cada tamaño, una moneda y un monitor. Dale las piedras al romperocas y recibirás a cambio una cadena. Vete a la pantalla del tablón, cógelo y colócalo sobre la piedra grande. Súbete a él y lanza el monitor. A

continuación coge el imán y únelo a la cadena. Vuelve a la pantalla donde estaba el monitor, mira en el aquiero de la pared y utiliza el imán para coger el hilo metálico.

Colócalo en las anillas que hay cerca de la entrada del romperocas y, cuando el monstruo tropiece, coge el barro. Busca ahora una pantalla con varios agujeros en la pared.



Mira dentro de los tres situados más a la izquierda y, en el cuarto, encontrarás una rama que unirás al musgo y al barro que ya tienes. Vete al pozo de los deseos, que estará abierto, y lanza dentro la moneda. Aparecerá un mago que te dará a escoger entre tres objetos. Escoge el



casco y utilízalo para atravesar la lluvia de rocas y llegar hasta el fondo del pozo. Salta dentro del cubo y utiliza la mezcla barro/rama/musgo para la cara.



Toma la navaia del bandido, atácale con ella y coge el dinero. Una vez en el pueblo vete a ver al mago, dale el dinero y serás transportado a un acantilado. Empuja la gran roca, salta sobre ella y coge los

guantes que hay a continuación. Para hacer aparecer el puente, pulsa los botones en este orden: 4º, 1º, 2º, cruza y coge la cuerda del suelo. Posteriormente, colócate los

quantes para empujar al caballero eléctrico. Ten mucho cuidado con las rocas que caen y toma la piedra del suelo. A continuación, sitúate casi al final del camino, en un punto en el que cae un objeto intermitentemente. Ponte la piedra



sobre la cabeza y coge el objeto para lanzarlo al vacío. Luego, Atraviesa el camino recién abierto y, en el siguiente corte del mismo, tira la cuerda hacia el saliente del otro lado. Al final de la ruta, lee el cartel de la pared y repite en voz alta el mensaje escrito en él. Entra a la cueva y saluda al loro. Recibirás pistas acerca de tu misión.

EL MUNDO DEL HIELO +

De vuelta al pueblo, dirígete a la sastrería y ofrécele dinero a su dueño. Coge el vestido, entra en el probador



y póntelo. Se abrirá la puerta y podrás entrar en el mundo helado. Lanza la bola de nieve al monstruo de hielo. Busca el tablón y captura el pez tapando la abertura por la que salta, con

utilízalo y vete a ver al esquimal. Dale el pez y

recibirás a cambio la caña de pescar. Ataca con ella al bloque de hielo y coge la ceniza. Después, dirígete ahora hacia la izquierda, cruza sobre la morsa y pide ayuda. Lanza la ceniza al agua y aparecerá un



monstruo que te cruzará hasta el castillo de hielo.



agujeros, en este orden: lupa, cubito. estalactita, espejo. Si has terminado, abre la puerta con el gato, entra y, cuando la bruja te lance fuego, salta. En ese

momento serás atrapado por una mano, así que aplícate

el aceite para liberarte. Acto seguido, avanza por los corredores a la vez que recoges las cerillas que hay en uno de ellos, hasta llegar al ogro. Tendrás que esconderte detrás de la columna hasta que se duerma. No dudes un instante; debes aprovechar para colocarle la cerilla en el pie y encenderla. Luego

coge el extintor y sal por la puerta.



· MONTANA ·

· CASTILLO DE HIELO ·

Para que la puerta se abra. golpea las estalactitas por orden de tamaño, de mayor a menor. Luego, entra y coge la escoba. Lanza los dados y registra las habitaciones abiertas para recoger los objetos que contienen. Vuelve a lanzar los dados para abrir nuevas puertas las

veces que sea necesario, hasta que tengas lo siguiente: un gato, una lupa, un megáfono, un cubito de hielo, un silbato, una pistola y una estalactita. Para coger estos dos últimos objetos necesitarás utilizar la escoba. Coloca ahora la pistola en

la funda para que descienda el platillo y coge de su interior el espejo y el aceite. Une el silbato al megáfono y ataca la ventana con él. Salta por ella y llegarás a la habitación del



láser. Aquí deberás colocar los siguientes objetos en los

Vuelve a ver al mago y dale dinero. Por arte de magia tu aspecto físico cambiará y podrás pasar ante el escarabajo guardián sin ser reconocido. En la pantalla



del grupo musical coge la paja y la bandeja. Vete al sur y utiliza la paja para deshacerte de la nariz gigante. Entre los montones de basura encontrarás un sello, un bolígrafo y un calcetín. Baja

por las escaleras y toma el control remoto. Llena el calcetín con las monedas que hay a la derecha del barco y utilízalo como arma para vencer al robot. Cuando los

hayas hecho, entra en barco, coge los tablones y forma un puente con ellos en la parte central del riachuelo, atraviésalo y hazte con el trapo que se encuentra al otro lado. Sal del barco y coge un cassette del





montón de la izquierda. Vete al pantalla, coge la carta, pégale el el buzón. Hacia la derecha se encuentra la grabadora, donde

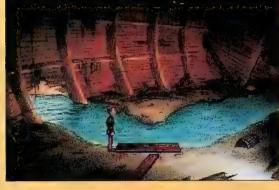
buzón de la primera sello y deposítala en

deberás introducir el cassette y ponerla en marcha con el control remoto. Una vez grabada, llévasela al hombre del radiocassette que nos dará a cambio una tarieta de acceso. Entra a la cueva, grita ayuda y el detergente quedará al descubierto. Vuelve a la primera pantalla y utiliza la tarjeta en la

puerta. Llegarás a una nube. Muévete hacia la izquierda primero y después a la derecha para alcanzar la bolsa de

canicas. Vete a la pantalla del esqueleto del dinosaurio, donde aparecerá una puerta mágica en la que debes entrar. Lanza el detergente a la pared y utiliza el trapo para quitar el barro que oculta un botón. Púlsalo y la reja se abrirá. Lanza ahora las

canicas al suelo y utiliza la bandeja para cruzar al otro lado. Coge el ventilador, abre la puerta con el clip y sal de nuevo hacia el pueblo.



al vampiro y avanza hasta la siguiente pantalla. Come los ajos, coge la aspiradora y ataca a Drácula,

primero con la cruz y, más adelante, con los platillos. Sal del cementerio hacia el castillo de la bruja.



consigues

ganar la lucha

final, acércate

a la bruja y

ponte el anillo

para poder

volver a casa

· CASTILLO ·

En el estudio

encontrarás un anillo y en la biblioteca un libro que, al ser empujado, abre el pasadizo que conduce a la lucha final. Para ganarla, ataca primero

con la aspiradora y a continuación

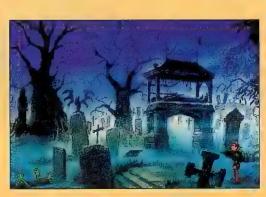
con el extintor y el ventilador sin variar este orden. Acércate a la bruja y colócale el anillo. Inmediatamente serás transportado de vuelta a tu casa, dando por finalizada la aventura.

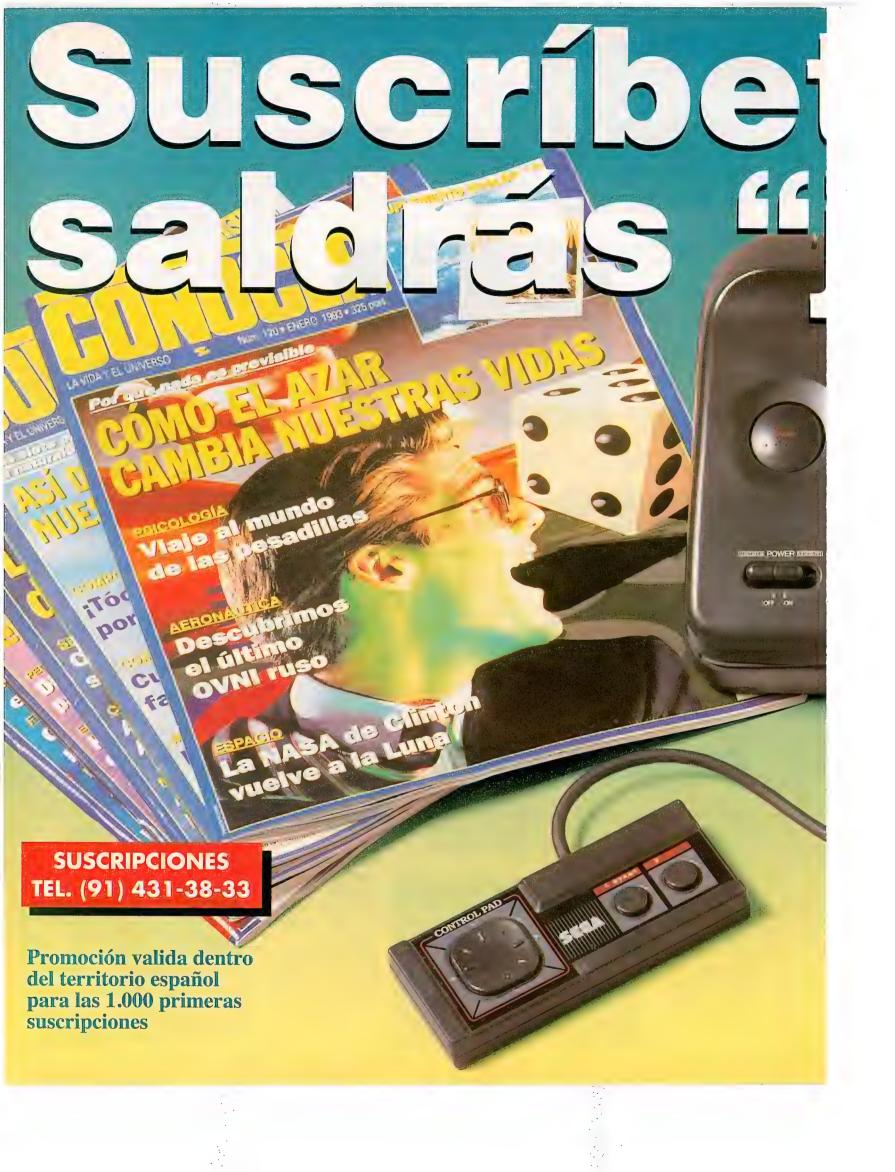


CEMENTERIO +

Vuelve a ver al mago y dale dinero. Aparecerás dentro de una tumba. Con el hueso que hay allí podrás escapar de tu encierro. En cuanto salgas, colócate detrás de la

tumba abierta para esquivar el ataque de Drácula. Coge la pala, los platillos y el molde. Ataca al vampiro con la pala y coge los ajos y la cruz. Empuja la lápida frente







Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.

Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

| Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa | |
|--|---|
| D | teléfonoteléfono |
| Domicilio. | Código Postal |
| Población | Provincia |
| N/ | egalo 🗆 |
| FORMA DE PAGO | Firma: |
| ☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, § | S.A. |
| ☐ Giro postal númde fecha | |
| □ VISA: Tarjeta nº | 1 |
| ☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº ☐ ☐ | TITI I |
| Fecha de caducidad de la tarjeta | |
| Nombre del titular, si es distinto | *************************************** |

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER Departamento de
Suscripciones

Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID





CREEPERS (PC)

Teclea el listado en el GWBASIC, grábalo en un disco y haz RUN. Se creará el fichero CCREEP.COM. Cárgalo antes del juego: Tendrás energía infinita, 35 tools y podrás pasar de fase pulsando sobre la bandera blanca.

10 'Generador de ccreep.com. (c) T.T.F.

20 OPEN "R",#1,"ccreep.com",1

30 FIELD #1,1 AS A\$: I=1

50 FOR L=1 TO 8

60 S=0:READ L\$

70 FOR J=1 TO LEN(L\$)/2

80 B=VAL("&H"+MID\$(L\$,2*J-1,2)):S=S+B

90 LSET A\$=CHR\$(B)

100 PUT #1,I:I=I+1

110 NEXT J

120 READ SL:IF S<>SL THEN 160

130 NEXT L

140 CLOSE #1

150 PRINT "ccreep.com creado correctamente":SYSTEM

160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END

200 DATA "EB60000000003D13007551558BEC501E",1179

210 DATA "8B46023DDB0275418B46042DCB128ED8",1512 220 DATA "B89090C606E15401C606CB22B8C706CC",2020

230 DATA "222300A3864EA3884EA38A4EA2974FA3",1755

240 DATA "984FA39A4F33C08ED8FA2EA10201A340",1915

250 DATA "002EA10401A34200FB1F585DFA2EFF2E",1501

260 DATA "02010E1FB81035CD212E891E02012E8C",941

270 DATA "060401BA0601B81025CD21BA6201CD27",1208

EYE OF THE BEHOLDER II (PC)

Escribe el siguiente listado en el GWBASIC y haz RUN. Se creará un fichero llamado CEOB2.COM. Cópialo en el directorio en el que has instalado el juego y ejecútalo para obtener energía infinita e inmunidad al veneno y a la parálisis. Para anular el efecto del cargador, vuelve a ejecutarlo de nuevo.

10 'Generador de ceob2.com. (c) T.T.F.

20 OPEN "R",#1,"ceob2.com",1 30 FIELD #1,1 AS A\$

40 l=1

50 FOR L=1 TO 20

60 S=0:READ L\$

70 FOR J=1 TO LEN(L\$)/2

80 B=VAL("&H"+MID\$(L\$,2*J-1,2)):S=S+B

90 LSET A\$=CHR\$(B)

100 PUT #1,I:I=I+1

110 NEXT J

120 READ SL:IF S<>SL THEN 160

130 NEXT L

140 CLOSE #1

150 PRINT "ceob2.com creado correctamente":SYSTEM

160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END

200 DATA "E9010153544152542E45584500262947",1055

210 DATA "1B089709E6909090900000000436172",1279

220 DATA "6761646F722024646573246163746976",1480

230 DATA "61646F2E0D0A244E6F206D6F64696669",1266

240 DATA "6361646F0D0A2400B80042CD217303E9",1305

250 DATA "A600BA1901B90400B43FCD217303E997",1550

260 DATA "00C3B80042CD217303E98C00B904008B",1502 270 DATA "D6B440CD217303E97E00C3B90200BE19",1770

280 DATA "01BF0D01F3A7C3B90200BE1901BF1101",1423

290 DATA "F3A7C3B90200BE1901BF1501F3A7C3B9",2011 300 DATA "0100BA7A3C5152E89EFFE8CEFF5A5975",2166

310 DATA "0DBE1501E8ABFFC606470101EB0D51E8",1721

320 DATA "D1FF597533BE0D01E897FFB90100BADC",2155

330 DATA "3D5152E872FFE8AEFF5A59750DBE1501",2007

340 DATA "E87FFFC606470101EB0D51E8A5FF5975",2078

350 DATA "07BE1101E86BFFC3BA3701B409CD21B8",1857

360 DATA "014CCD218CC88ED88EC0BA0301B8023D",1784

370 DATA "CD2172E48BD8E886FFBA1D01B409CD21",2199

380 DATA "803E4701007507B409BA2701CD21B409",1228

390 DATA "BA2B01CD21B8004CCD21",966

SNEAKERS, SEGAY SUPER JUEGOS ENTREGAN LOS PREMIOS

Nuestro concurso Sneakers ha sido todo un éxito; y es que los premios eran de lujo. Casi todos habéis descifrado la clave secreta: La letra "ESE". ¡La próxima vez os lo pondremos más difícil!



Estos son los ganadores:

10 Lotes Mega Drive

Pedro Miguel Ruiz (Barcelona), Jorge Muñoz (Madrid), Carlos Méndez (Valencia), Cosme Tornero (Murcia), Hugo Calvo (Madrid), David Navarro (Madrid), Inmaculada García (Cádiz), Pablo Santos (Madrid), Juan Enrique Bellón (Madrid) Shera Marchal (Lérida).

30 Portátiles Game Gear:

Manolo Salsas (Palma de Mallorca), Alejandro Donas (Madrid), Carlos Martínez (Murcia), Luis López (Santander), Eduardo Salazar (Las Palmas), Eduardo Rodríguez (Madrid), Alberto José Isidro (Zaragoza), Diego Vecino (Zaragoza), Ignacio del Olmo (Burgos), Diego Suarez (León), Alex Clopes (Barcelona), Alberto Cortés (Barcelona), Cristina Pino (Madrid), Beatriz Elías (Las Palmas), José Ramón Rodríguez (Madrid), Arturo Pino (Madrid), Francisco Javier Cánovas (Madrid), Fernando Jordá (Valencia), Guillermo Portillo (Cádiz), Miguel Angel Cerdá (Lérida), David Cañizal (Madrid), Eduardo López (Madrid), Miguel Barreiro (La Coruña), José Antonio Duque (Palencia), Pilar Villaverde (Madrid), Asier Marín (Granada), José luis Barreiro (León), Alberto Otero (Palencia), Pau y Andreu Miñana (Valencia), Oscar Rodríguez (Madrid).

Tarjetas Club Súper Juegos:

José Alonso (Cádiz), Miguel Angel García (Madrid), Francisco Martínez (León), Iván Pablo Avilés (Murcia), Domingo Quintana (Córdoba), José luis Pérez (Burgos), Juan Antonio Pino (Sevilla), Angel Carneros (Madrid), José María Bravo (Valladolid), Javier Guemes (Burgos), Santiago Villoria (Guipúzcoa), Luis Miguel García (Madrid), Alvaro Redondo (La Coruña), Fernando Jordá (Valencia), Daniel Espejo (Santa Cruz de Tenerife), Elena Maicas (Valencia), Juan José Diaz (Madrid), Manuel Berdugo (Cádiz), Sergio Peris (Valencia), Pablo Vicente Hernández (Madrid), Juan José Rodríguez (La Coruña), José Luis Selva (Málaga), Natalia Vicario (Málaga), Manolo Fernández (Cádiz), Francisco Callejas (Barcelona) Antonio Borrás (Barcelona), Cristian Claros (Málaga), Héctor María Fabelo (Las Palmas), Oscar Cañaveras (Barcelona), Federico Gran Enguix (Valencia), Juan Manuel Sánchez (Barcelona), Carlos Monroy (Pontevedra), David Alonso (Madrid), Juan José Rodríguez (La Coruña), Rubén Ramón (Madrid), Natalia Vicario (Málaga), David Navarro (Madrid), Marta Laita (Zaragoza), Mari Carmen Egea (Málaga), David Sánchez (Madrid), M. Alejandro Ucha (Las Palmas), José Luis Selva (Málaga), Ricardo Medrano (Vizcaya), Germán Medina (Las Palmas), José López (Zaragoza), Oscar

Cañaveras (Barcelona), Elena Virginia Maicas (Valencia), Pedro Pablo Moreno (Madrid), Antonio Urresti (Vizcava), Francisco Manuel Muñoz (Santa Cruz Tenerife), Natalia Román (Valladolid), Pau Ballada (Barcelona), Elena Arribas (Sevilla), Rebeca Martínez (Valladolid), Luis Serra (Barcelona), Francisco José Gil (Barcelona), Vicente Hinoio (Barcelona), José Carlos Amador (Tenerife), Joaquín Such (Alicante), Rubén Ares (Baleares), Mirian Feliú (Madrid), Luis Miguel García (Madrid), Victor Muñoz (Valencia), Raúl Moraleda (Granada), Héctor Mª Falela (Las Palmas), Hugo Calvo (Madrid), Victor Marco (Valencia), Rafael Roca (Valencia), Eneko Urrutia (Alava), Alvaro Rodríguez (Burgos), Pablo Sanchís (Valencia), César Plaza (Valencia), Leonardo López (Cádiz), Santiago Martínez (Zaragoza), Alvaro Cuvillas (Vizcaya), José Pedro Méndez (Murcia), Sergio Rodríguez (Barcelona), Rafael Paez (Sevilla), Javier Lago (Barcelona), José Alonso Fuentes (Cádiz), Pablo Vicente Hernández (Madrid), Angel Carneros (Madrid), José Ramón Rodrigez (Madrid), Luis Tapias (Barcelona), Sergio Barragán (Sevilla), Cristina Vázquez (Valencia), José Mª Bravo (Valladolid), Héctor Callejo (Palencia), Ricardo Medrano (Vizcaya), Raúl Renedo (Palencia), Gunter Reny (Alicante).

CONSEJOS Y TRUCOS

THE HUMANS (Amiga y PC)

Las siguientes claves te serán de ayuda para finalizar algunas de las misiones:

- 28 GREEN CARD
- 29 COOKIE
- 30 MALCY MALC
- 31 RAVING BURK
- 32 YOU GOT IT
- 33 SGNIMMEL
- 34 MINISTRY
- 35 MAD FREDDY
- 36 BIZARRE
- 37 FREE SCOTLAND
- 38 APPLE JUICE
- 39 PAYDAY
- **40 BANANA MOON**
- 41 BONUS
- **42 BOUNCING**
- **43 NO MONEY**
- 44 A S F
- 45 VISION
- 46 SISTERS **47 FAST FASHION**
- 48 CARGO
- 49 RAB C NESBITT
- **50 RANGERS**





TERMINATOR 2 (Amiga)

Haz una pausa durante el juego y aprieta simultáneamente todas las teclas de función. Luego, quita la pausa y, cada vez que pulses la tecla ESC, podrás acceder a los diferentes niveles de este juego protagonizado por T1000.

DE PELICULA!

Los siguientes trucos sirven para ver los juegos como si de una película se tratase. Funcionan en los ordenadores Amiga y PC.

DRAGON'S LAIR

En la pantalla de presentación, pulsa simultáneamente las siguientes teclas: ESC, R, /, N y 7.

DRAGON'S LAIR 2

Teclea "GET MORDROC DIRK" (espacios incluídos) en la pantalla de presentación.

SPACE ACE

Haz una pausa en la primera pantalla del juego y teclea "DODEMODEXTER".

GUY SPY

Cuando aparezca el título de la pantalla de presentación, teclea "GETVONMAX"; después, presiona ENTER y F1.



LOTUS 3 (Amiga)

Para poder acceder a los distintos niveles de este juego de carreras de coches, prueba a introducir algunas de las siguientes claves:

Nivel fácil:

- 1- PWRWUWHNM-30
- 2- XMQIYSKAS-80
- 3- UVQSNPBCM-70
- 4- CWVBQPCAV-50

- 5- SFXUXXXXP-60
- 6- HSYWYSKGC-50
- 7- IVVEMMKOZ-50

Nivel superior:

- 1-IYVVNVEQR-35
- 2-KAZZNIKAI-45
- 3-FGQLJGDAF-65
- 4-MFFSRPYDU-60
- 5-PLQTZDPE-80

6-ZKZGKJKKK-50

- 7-TGGJGGTTT-63
- 8-AFZYBQCJT-70
- 9-JBOUKJHKA-99
- 10-DASICOTET-80
- 11-XDNVSEECE-85
- 12-QDSCJVEBT-65
- 13-SKGYXXXXK-57
- 14-YKGJWVNAK-92
- 15-WJMEGMEQH-60

¿Quieres ser uno de ellos, jugando desde casa?



CADA SABADO PUEDES TENER UN TELEFONAZO CON PREMIO. TU PUEDES SER EL ELEGIDO PARA SER NUESTRO "SUPER TRONCHI",
TE LLAMAREMOS À CASA Y TE HAREMOS UNA PREGUNTA EN DIRECTO DESDE EL PROGRAMA SUPER JUEGO DE ANTENA 3.
AL CONTESTAR CORRECTAMENTE PODRAS APOSTAR POR UNO DE LOS DOS EQUIPOS Y LLEVARTE EL MISMO PREMIO QUE ELLOS.
¡ANIMATE Y ENVIANOS EL CUPON LO ANTES POSIBLE!

Recorta y envía este cupón a ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos. C/O'Donnell, 13 - 28009 Madrid.

Dirección: C.P.:

Telf.:

Población:

Provincia:

Edad:

Nº TARJETA SUPER JUEGOS:

Modelo de ordenador o consola que posees:

NO OLVIDES INDICAR EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "EL SUPER TRONCHI DE ANTENA 3"



EDUCACION

MUSIC MENTOR

I programa es un "libro electrónico Multimedia", dividido en seis partes que cubren todos los aspectos fundamentales de la música: melodía, armonía, ritmo, timbre, textura y forma. Todas y cada una de ellas, son estudiadas en otras tantas etapas históricas:

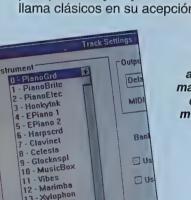
Concepto. Mediante unas explicaciones claras, en clave de humor pero con todo rigor, podrás entender cuáles son los aspectos que, por ejemplo, distinguen una melodía de una simple concatenación de sonidos incoherentes; o entenderás qué es la polifonía y el contrapunto, en qué consiste un compasillo, etcétera. Todo ello con continuas referencias y ejemplos musicales.

Música temprana o Renacimiento. La evolución de los cantos gregorianos, desde la monofonía a los organum y voces contrapuntísticas. Comprenderás cómo muchas de estas técnicas vetustas se emplean en la música actual.

Music Mentor es un entorno musical Multimedia que combina textos, gráficos, ejemplos sonoros y animación de una forma interactiva, para ofrecer en un sólo producto un curso de educación musical y un secuenciador multipista MIDI con los que crear tus propias composiciones.

■ Barroco. Sabrás por qué Bach era un genio y cómo componía sus tocatas y sus fugas. Observarás la diferencia entre un trino y un mordente o qué es un pizzicato, etcétera.

■ Clasicismo. Descubrirás los cánones estéticos de una pieza clásica y por qué a Haydn y a Mozart se les llama clásicos en su acepción pura.

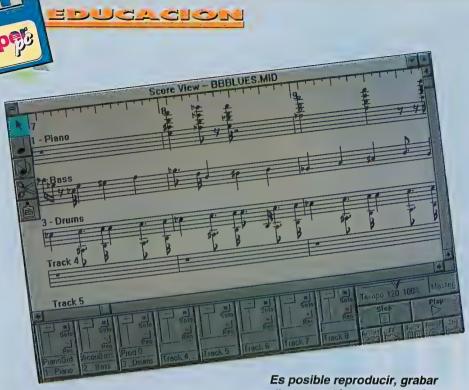


El curso permite acceder a más de 100 ejemplos musicales.









Este "minisecuenciador", totalmente gráfico, en entorno WINDOWS, te permite:

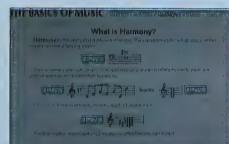
Reproducir, grabar y editar en notación musical estándar, ya sea escribiendo las notas con el ratón o tocando en tiempo real sobre un teclado master, conectado a tu interface

MIDI. Transcribir instantáneamente tus partituras, arreglarlas, corregir las desviaciones de tiempo, variar el tempo, transponer, reasignar canales a distintos instrumentos y sonidos. cortar, copiar y pegar frases musicales, reajustar el compás de tu composición e imprimir las partituras.

 Grabar paso a paso, mezclar y añadir piezas preexistentes, importar ficheros MIDI y editarlos-arreglarlos.

 Soporta los estándares ROLAND GS v GENERAL MIDI, incluvendo el pinchado y selección de los sonidos de los instrumentos asignados por su nombre. Incorpora un selector de bancos que proporciona acceso a más de 128 instrumentos.

y editar notación musical estándar, tanto con el ratón como tocando en tiempo real sobre un teclado.



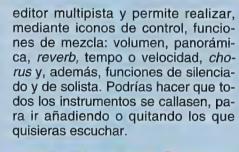
El mezclador MIDI gráfico aparece por defecto junto al editor multipista que, mediante iconos, permite diversas mezclas.

Ventajas sin límite

Una de las peculiaridades más llamativas de MUSIC MENTOR es la intercomunicación que hay entre los dos programas que lo integran. Cuando entras en el Curso de Música, y accedes a cualquiera de

los más de 100 ejemplos musicales que inundan la obra, puedes pulsar el botón To Session.

Accederás inmediatamente al secuenciador, que abrirá sus ventanas (partituras, mezclador y lista de eventos), pero cargará directamente la pieza que estabas estudiando. De esta forma, podrás visualizar cómo se ha compuesto el tema y cómo evoluciona a medida que suena. Incluso tendrás la oportunidad de añadir tus propias alteraciones, escucharlo con distintos instrumentos, etcétera. Para volver al curso, basta con que selecciones Back To Mentor. Como ves, la flexibilidad de los movimientos la indicas tú mismo. 🛦





REQUISITOS

MUSIC MENTOR es un producto de MIDISOFT Corporation, empresa americana conocida por otros secuenciadores de orientación similar como MIDISOFT Studio for Windows, y que ha sido diseñado por Music Technology Associates. Puedes encontrarlo en bastantes distribuidores de tarjetas y ordenadores **MULTIMEDIA.** Los requisitos para su funcionamiento son:

- PC 386sx o superior
- 2 MBytes de RAM
- Ratón
- Interface MIDI o Tarjeta de Sonido: Inves MULTIMEDIA. Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MPU-401 y SCC-1, AdLib, Pro Audio Spectrum, etc.
- Tarjeta Gráfica VGA o SuperVGA color.
- Microsoft Windows 3.0, Windows MULTIMEDIA o Windows 3.1.









POR LA COMPRA DE 2
JUEGOS DE GAME BOY
REGALO DE HANDY
CARRY



COCHE
P.V.P. 3.190

COCHE
P.V.P. 3.190

COCHE
P.V.P. 3.190

JOYSTICK
WARRIOR 5 PARA
PC + TARJETA SOCK
DE JOYSTICK 4.15
SMARD GAME
CARD
P.V.P. 4.915



TELEMACH - GAME BOY P.V.P. 2.950

> SOCIOS 1.450

LEMACH

4 JUEGOS EDUCATIVOS INGLES POR EL PRECIO DE 1 P.V.P. 5.400









P.V.P. 7.600

SOCIOS 6.100





Y LOS CHIPS COBRARON VIDA ...

La cuarta edición de ART FUTURA, el festival de arte electrónico, se celebra este año entre los días 19 y 24 en Barcelona. El certamen presentará programas de simulación que han logrado crear seres informáticos con vida artificial autónoma.

a programación de la cuarta edición de Art Futura irradia diversidad. Entre los actos previstos, destacan el homenaje al dibujante Moebius y la presentación de su película, Starwatcher, realizada por ordenador. Pero, a buen seguro que, tanto ésta como otras novedades, quedarán eclipsadas por la presentación de complejos programas que tienen la capacidad de crear vida informática. Individuos que nacen, evolucionan, se reproducen, alimentan y mueren con autonomía. Estos programas, que hacen posible que el hombre pueda jugar a ser Dios, rompen el handicap según el cual, el ordenador funciona siguiendo las instrucciones del usuario. Los Mbitis -nombre de estos entes autómatas- pueden

gracias a una diminuta red neuronal que hace posible el funcionamiento de su cerebro en base a estímulos. La reproducción de los habitantes del Mbitiworld, que es como se ha denominado al ecosistema donde habitan, es sexual. Cuando se aparean, sus genes, como sucede en la vida real, se mezclan y dan vida a un nuevo individuo independiente y con características propias. Estas razas pueden evolucionar o extinguirse según su capacidad de adaptación al medio. La vida de los Mbitis es limitada y puede

apreciar
diferentes
colores, oir y
oler, relacionarse con
sus semejantes, detectar el
peligro y cazar para alimentarse.
Lo más sorprendente es que son
capaces de aprender y reaccionar
ante situaciones nuevas o repetidas,



TECNOLOGIA

estos mundos, donde existen depredadores, son bastante inestables; en el sentido que, tarde o temprano, se extinguen a causa de la falta de alimento", dice el profesor Federico Morán, del Departamento de Bioquímica y Biología Molecular de la Facultad de Químicas de la Universidad Complutense de Madrid.

Los potentísimos programas que hacen posible la existencia de estos fenómenos, plantean la cuestión de si se puede considerar como vida algo inorgánico. Algo que sólo existe en la memoria de un ordenador, pero que, sin embargo, es capaz de reproducirse, sentir, alimentarse e incluso aprender de sus propias experiencias por sí solo. ¿Qué pasará el día que estas fantásticas criaturas salgan del ordenador?

Jaula electrónica

El bioquímico japonés Massuo Aizawa, del Instituto Tecnológico de Tokio, ha conseguido algo que hace pocos años se le antojaría imposible in-





Los Mbitis
consiguen
adaptarse al
medio tomando
extrañas formas
y mutaciones,
que no existen al
otro lado de la
pantalla.

cluso al más optimista de los visionarios científicos: fabricar neuronas bioinformáticas a partir de un cultivo de células nerviosas de ratón, que luego logró fundir en un chip; lo que supone la base de lo que algún día, puede que no muy lejano, será un cerebro artificial.

Los robots actuales están programados para realizar unas determinadas funciones pero, si se encuentran con una sítuación nueva, no saben reaccionar. Estas células artificiales les as neuronas bio-informáticas fundamentan la base del cerebro artificial dotará de la capacidad suficiente para afrontar nuevas experiencias y aprenderlas. En ese momento, la diferencia existente entre la máquina y el ser humano será tan estrecha que pronto se convertirá en nula. Desde el momento que el robot asimile experiencia y aprenda, tanto su mantenimiento como reproducción y, en definitiva, su evolución y adaptación al medio en el que existen, todo vendrá rodado. Como si se tratase de una pesadilla o una historia de cien-

VIAJE ALUCINANTE AL FONDO DEL MAR

Hasta 22 nuevos personajes protagonizan la película interactiva con la que soñarán los niños japoneses que visiten el Acuarinto. Se trata de una nueva atracción que será instalada en un Parque de Atracciones de Nagasaki, en Japón, y que ha sido diseñado por el dibujante valenciano Xavier Mariscal, el creador de Cobi.

Está formado por un laberinto de paredes transparentes, donde la realidad virtual hace posible la simulación del fondo del mar, mediante la mezcla de la tercera y la segunda dimensión. Sirenas, extraños peces y perversos demonios se moverán alrededor de los visitantes, en un mundo de burbujas que limita con el de los sueños. Acuarinto, que será inaugurado en el próximo mes de junio, ha tenido un coste de 100 millones de pesetas, y su película interactiva, de 55 minutos de duración, consta de 45.000 dibujos y 72.000 fotogramas. Las 50 secuencias y 15 planos por cada una -que sólo fueron aplicadas en la escena del baile de la película La bella y la bestia-, ahora serán una constante de la mano de Nina, su protagonista holandesa con cara de Cobi. Ella guiará a los niños para que puedan atravesar un río de lava candente y llegar a la casa rosa o a un divertido circo. Después, tendrán que ser los pequeños visitantes quienes se las apañen para salir del laberinto.

Durante la
edición de Art
Futura de este
año se presenta
el nuevo sistema
de realidad
virtual
"Menagerie"

cia ficción, habrán salido del programa informático y estarán listos para rebelarse contra sus dueños y colonizar el mundo.

Revolución científica

Basados en estas investigaciones, ya existen en el mercado programas destinados a crear vida artificial. Es el caso de SIMLIFE, ideado por Ken Karakotsios y fabricado por Maxis. Mediante el menú del juego, el usua-

rio puede crear su ente según le dicte la imaginación: desde una jirafa voladora, hasta un pez con patas. Además, los situará en diferentes ambientes, donde observará como se adaptan, evolucionan o extinguen. En los programas científicos más avanzados sucede exactamente lo mismo, aunque, obviamente, la simulación es mucho más perfecta. Se observa como esas criaturas se mueven por todas partes, se devoran y defienden, se aparean y, en defini-

I hecho de que los Mbitis tengan la posibilidad de aprender, plantea la cuestión sobre la existencia de vida inorgánica

tiva, viven. A diferencia del videojuego, su manera de actuar no está programada específicamente, ya que son ellas mismas las que deciden cuándo y cómo quieren hacer algo, gracias a programas informáticos que evolucionan simulando. Es lo que se llama algoritmos genéticos. Su utilidad científica está clara: los investigadores pueden observar cómo evolucionan los organismos en unas cuantas horas -algo que en la vida real tardarían miles de años en conseguir-, gracias a los ordenadores de alta velocidad. Se podrá comprobar fielmente como sobreviven o se extinguen los Mbitis según su capacidad de adaptación e, incluso, la aparición de mutantes.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS





Por fin, un tema tan serio, se trata como es debido.

CONSOLAS

En pantalla



GAme Boy: arcade

ay enemigos que nunca mueren. Muy al contrario, parece que su fuerza y su peligro se multiplica. Y, si alguien lo duda, que pregunte a la Teniente Ripley, que no cesa de enfrentarse con el temible Alien, ahora en la portátil de **Nintendo.** Y menos mal que, a diferencia de Sansón, su corte de pelo no le ha restado un ápice de fuerza.

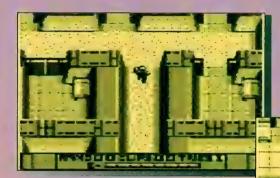
Fiorina 161, una prisión de máxima seguridad en algún lugar del espacio. Una lanzadera espacial ha realizado



Ripley se considera la única responsable y se propone exterminar esta ma-

ALIEN 3

Ripley ante su último reto



En su nueva aventura consolera, la teniente Ripley debe aniquilar a los muchos alienígenas que la acechan.

Las escenas de las diversas habitaciones por las que se desarrolla la acción están gráficamente muy conseguidas.

ligna raza de extraterrestres aunque le cueste la vida.

En principio, se debe husmear por las interminables salas, corredores y cámaras de ventilación, para descubrir a los alienígenas y sus crías.

Durante el camino, se hallan prisioneros, que proporcionan interesantes consejos para la buena marcha de la aventura. También hay esparcidos por toda la prisión diversos objetos de gran utilidad. Consigue todas las armas disponibles como lanzagranadas, lanzallamas, fusiles y munición de todo tipo, ya que serán tu pasaporte más seguro para terminar con los monstruos.

ALIEN 3 posee unos gráficos de gran calidad para la consola *Game Boy*, pues están extremadamente detalladas las escenas de las diversas habitaciones, así como las cámaras de ventilación, que consiguen crear

una increíble sensación de claustrofobia. Por otra parte, aunque de pequeño tamaño, Ripley es fácil de manejar y se distingue claramente en la
pantalla. Aparecen imágenes digitalizadas de gran calidad de la protagonista, los alienígenas y otros actores
de la película, lo que da una mayor
vistosidad al juego.



ALIEN 3

Interés: 84

Diversión: 83

Gráficos: 85

Originalidad: 78

Sonido: 77

En pantalla



Mega Drive: acción

STREETS OF RAGE II

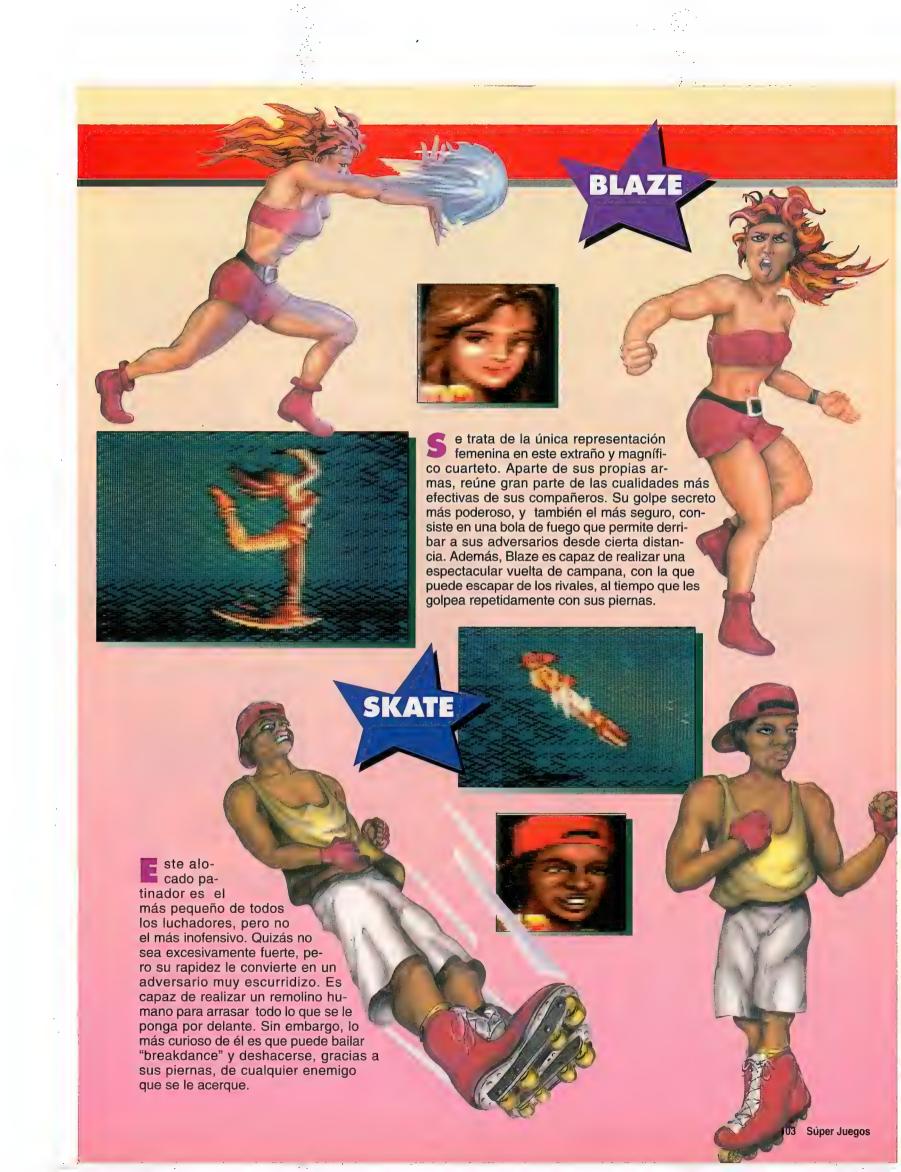
A ver quién pone orden en el barrio

Las peleas callejeras conforman un género de videojuegos que, indudablemente, se encuentra en alza. La gran variedad de golpes y la casi total utilización de los mandos de control, les avalan. Hasta ahora, su abanderado había sido STREET FIGHTER II pero, salvando su condición de buque insignia, ha encontrado un serio competidor en este programa, que marca la pauta en lo que a las consolas SEGA se refiere.









LOS JEFES DE FINAL DE FASE



Barbon

Posee una rapidez de piernas sorprendente. Se esmera en lanzar por los aires a todos sus oponentes. Para vencerle, conviene usar una patada aérea, golpearle cuando se levante, y alejarse.

R. Bear

Le encanta saltar encima de sus víctimas para aplastarlas. Basta castigarle con unas cuantas patadas aéreas para acabar con él. Debes huir siempre de su dura cabeza.



Jet

Su ataque aéreo es devastador. Caerá sobre tí desde las nubes para golpearte y lanzarte al suelo. Hay que permanecer en constante



movimiento y atacarle cuando descienda.

Souther y Stealth

Son parientes cercaños de Jet v Zamza. Comparten malicia con ellos, pero tienen la dificultad añadida de que unen sus fuerzas para un ataque devastador. Es conveniente moverse de un lado a otro de la pantalla para derrotarlos.



Zamza



Es lo más parecido a una batidora humana. Ataca dando vueltas sobre sí mismo, para rematarnos con las afiladas cuchillas que lucen sus puños. Tendrás que dar un buen salto para esquivar su ataque y golpearle cuando interrumpa

su movimiento giratorio.

Molecule y Particle

Estos dos robots conocen innumerables tretas: nunca sabes por dónde te pueden atacar.

Rodean a su adversario, aunque no atacan a la vez. Es importante combinar el golpe secreto con los espectaculares barridos, muy eficaces para vencerlos.



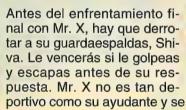
Shiva y Mr. X

Abadede

Poseedor de una fortaleza física excepcional, conoce todas las técni-

cas necesarias para acabar contigo en un combate limpio. Debes utili-

zar con sabiduría el golpe especial de cada héroe.



enfrentará a tí armado con una potente ametralladora, mientras sus esbirros intentan liquidarte. Debes utilizar sin contemplaciones el golpe secreto de cada héroe y moverte sin parar.



que blanden terroríficas espadas, y sólo sus mismas armas y los premios escondidos en las máquinas arcade pueden ayudarnos en la empresa. Es la antesala del estadio, en el que Big Ben, un gordo personaje que lanza fuego por su boca -puede ser que los perritos calientes que deglutió con anterioridad tuviesen demasido pepinillo-, antecede a un ascensor que conduce a la arena subterránea, en la

que aparecen toda suerte de maleantes por oleadas.

El quinto nivel nos lleva a un barco donde el mayor oponente es Raven. un experto y sanguinario campeón de kickboxing. La jungla es el paso siguiente, y el contenido de las bolsas de arena es el antídoto para los muchos peligros que se avecinan. Esta fase nos parecerá un juego de niños en comparación con la fábrica de mu-

niciones. Los querreros avanzan sobre cintas transportadoras que preceden a un elevador, que nos lleva a la parte más alta del edificio. Lo que hemos visto hasta ahora no tiene parangón con los dos monstruosos e increíbles matones que nos aguardan. Si hemos llegado hasta aquí, no hay por qué darle la espalda al último reto que nos espera: la central del sindicato del crimen. La liberación del





CONSOLAS

En pantalla



Super Nintendo: arcade

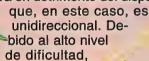
SUPER SWIV

Bajo la amenaza terrorista

Super Swiv es un juego diseñado para incondicionales de los arcades matamarcianos. Los que gusten de fulminar alienígenas, tanques, o todo aquello que se repela nuestro ataque con una lluvia de disparos, disfrutarán salvando al mundo de una nueva agresión terrorista

n grupo paramilitar se ha refugiado en una inexpugnable base con un cargamento de poderosas armas y un equipo de material científico, que pone en peligro la seguridad de nuestro planeta.

Nuestra misión es detener sus pretensiones terroristas con la ayuda opcional de dos naves, una terrestre y otra aérea. El ejército ha puesto a nuestra disposición un ultramoderno jeep; un vehículo de gran autonomía de disparo que, sin embargo, se muestra lento en la acción. Un pequeño salto y la ya mencionada capacidad de disparo son sus recursos. Sus carencias son, precisamente, las .virtudes de la segunda nave que podemos elegir: un helicóptero ligero, que se mueve libremente por la pantalla, sin el peligro de chocar con algún objeto. Pero no todo son ventajas; la agilidad va en detrimento del disparo





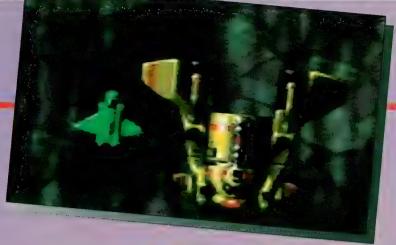
es aconsejable jugar con algún amigo, ya que esta aventura en solitario es un trabajo prácticamente imposible.

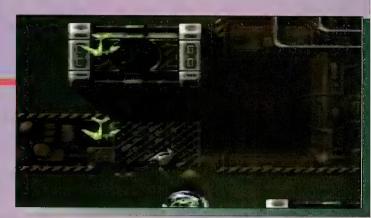
En la batalla

El cartucho es una nueva versión de un famoso programa recreativo, por lo que no presenta innovaciones a nivel técnico ni lúdico. Sin embargo, está indicado para aquellos que gustan de destruir naves marcianas, terroristas, tanques, helicópteros, etcétera.

La dinámica del juego se desarrolla en tres escenarios a lo largo de un sinfín de niveles. Tendremos que demostrar nuestra habilidad de combate en tierra, mar y aire. Como ayuda a nuestra tarea, durante el camino, encontraremos escudos protectores y hangares, identificables por su color amarillo, que guardan en su interior armas y bombas. Dichas armas pueden ser seleccionadas por el jugador;







Lucharemos por tierra, mar y aire. El medio en el que se desarrolla la acción determina, automáticamente, el tipo de nave que podemos utilizar.



Busca bien los hangares, va que muchos de ellos se encuentran escondidos a los lados de la pantalla. Si obtienes una burbuja protectora, v consigues encontrar otra, todos los enemigos de la pantalla explotarán.

cuantas más recolectemos, más potente será nuestro ataque. Los tipos de disparos son: plasma, fuego, láser, iónico y balas, que cambiaremos según la fortaleza del enemigo.

Junglas y desiertos

El primer nivel corresponde al desierto. Las dunas están plagadas de naves enemigas y poderosas fortalezas dotadas de ametralladoras y lanzadoras de misiles. Al final del recorrido nos espera un enorme bunker, cuya destrucción supondrá el paso al siguiente nivel: una sombría jungla que esconde un motón de secretos en su tupida maleza. Entre ellos, contenedores con armas, que aparecen a los lados de la pantalla, y que ayudarán a llegar a buen puerto. Cuidado con las minas y los cañones laterales, cuya capacidad de fuego nos jugará más de una mala pasada. El tercer sector se desarrolla en un río. La dificultad radica en los pilotos del jeep, ya que, al entrar en esta zona, el vehículo cambia su for-

ma y se convierte en una lancha fuera-borda, difícilmente manejable. Debemos poner atención a las baterías subacuáticas, que aparecen intermitentemente, y suponen un peligro considerable. Al final, una poderosa estación surgirá

del agua. El cuarto nivel es una base militar

El siguiente paso se desarrolla en un escenario volcánico, especialmente difícil para el jeep. En este nivel se introduce el disparo iónico. Después de destruir una gran base, nos espera el último y más complicado reto: el complejo enemigo. Esta inexpugnable fortaleza está fuertemente defendida por

un gran número de instalaciones y, al final de la misión, debemos detonar el complejo. Así, conseguiremos librar al mundo, de una vez por todas, del peligro terrorista.

Gran definición

impresionante, que recorreremos adoptando la forma de un jet supersónico.

SUPER SWIV

Th

Interés: 74 Diversió n: 70 Gráficos: 85 Originalidad: 70 Sonido: 75

Probablemente, lo más destacable de este juego son sus gráficos, muy en la línea de otros arcades mata-marcianos, pero con un gran colorido y una

buena configuración.

El mayor defecto que se le puede imputar es su extremada dureza. Su dificultad le convierten en un juego casi interminable. Si bien es cierto que la complejidad de un cartucho puede fomentar a veces que nos encaprichemos con él, en este caso es ciertamente desmesurada. Nada es imposible, aunque se echa de menos una opción de contraseñas, o bien, la posibilidad de continuar una vez destruidas nuestras naves. 🔌

CARLOS YUSTE

En pantalla



U.N. SQUADRON

Una misión de altos vuelos

Aslan es un recóndito país del Oriente Medio que ha sido invadido por los mercenarios del grupo Project 4. Ante la amenaza que esta acción representa para la seguridad del resto de potencias mundiales, el U.N. Squadron ha decidido enviar a sus mejores hombres y liberar la nación

os tres pilotos elegidos para llevar a cabo la misión son, hoy en día, los mejores del mundo: Shin Kazana, japonés; Mickey Scymon, estadounidense; y Greg Gates, danés. Nuestros héroes han tomado como cuartel general un pequeño aeródromo en la frontera con el país sitiado y, desde allí, deben destruir las ocho bases de Project 4, el submarino

nuclear de la malvada organización, y
dos ingenios voladores de última factura,
que intentan arrasar
nuestra base de
operaciones. Diversos enemigos tratarán
de evitarlo: desde sofisticados aviones y tanques, hasta lanzaderas
de misiles, y material bélico de
todo tipo.



CONSOLAS

Podemos
pilotar los
siguientes
aviones: F 14
Tomcat, A10A
Thunderbolt,
YF -23Stealth
Ray, F-8E
Crusader, Tiger
Shark y F-200
Efreet.



Para sacar ventaja

El mejor arma es la bomba Megacrush, pero sólo podrás llevar una o dos por misión, según el avión elegido. Para conseguir el reactor de un millón de dólares no compres otro, o no te quedará dinero. Los iconos ocultos aparecen cuando son alcanzados por tus proyectiles; es aconsejable disparar en todo momento.

ciente. A posteriori, apareció la versión de máquina recreativa, en Europa y Estados Unidos, con el nombre de U.N. SQUADRON, de la cual parte el cartucho de la Super

Nintendo, superándola en casi todos los aspectos. El

> U.N. SQUADRON

Interés: 93
Diversión: 90
Gráficos: 91
Originalidad: 81

juego cuenta con unos excelentes gráficos, tanto en los saviones y en los gigantescos enemigos de final de fase, como en la brillante escena de presentación, y las pantallas interfases en las que aparecen los protagonistas de la serie televisiva.

Los fondos de pantalla de todos los niveles son excelentes, gracias a un correcto uso del *scroll parallax*, que ofrece un espectacular y conseguido efecto de profundidad.

El sonido es fabuloso, con sublimes melodías que amenizan los distintos niveles, y diversos efectos que incorporan las voces digitalizadas de alqunos protagonistas.

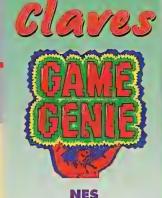
En resumen, una excelente conversión de **Capcom**, que ha sabido conjugar las bondades que atesoraba la recreativa y la presencia de atractivos héroes del dibujo animado, con corte característico japonés.

Además, U.N. SQUADRÓN ha incorporado, con gran acierto, un mayor número de detalles al juego, como la inclusión de diferentes finales del

cartucho, según el personaje y el nivel de dificultad elegido. Todo ello, le convierte en un clásico para la **Super Nintendo**, que no deberías

perderte.

ANTONIO GREPPI



OPERATION GOLF

Una misión llena de peligros en la que el armamento resulta fundamental para la supervivencia.

|--|

IEVUNSPA Prórrogas infinitas

AANGOTPA Rifles infinitos AAEGKYPA Granadas infinitas

GANKUTZA + GEVKVAZA Balas dobles en cada rifle

NNEKVPLE Te curas completamente entre niveles

ROADBLASTERS

Una carrera de automóviles muy especial,donde la habilidad y potentes armas te harán llegar a la meta.

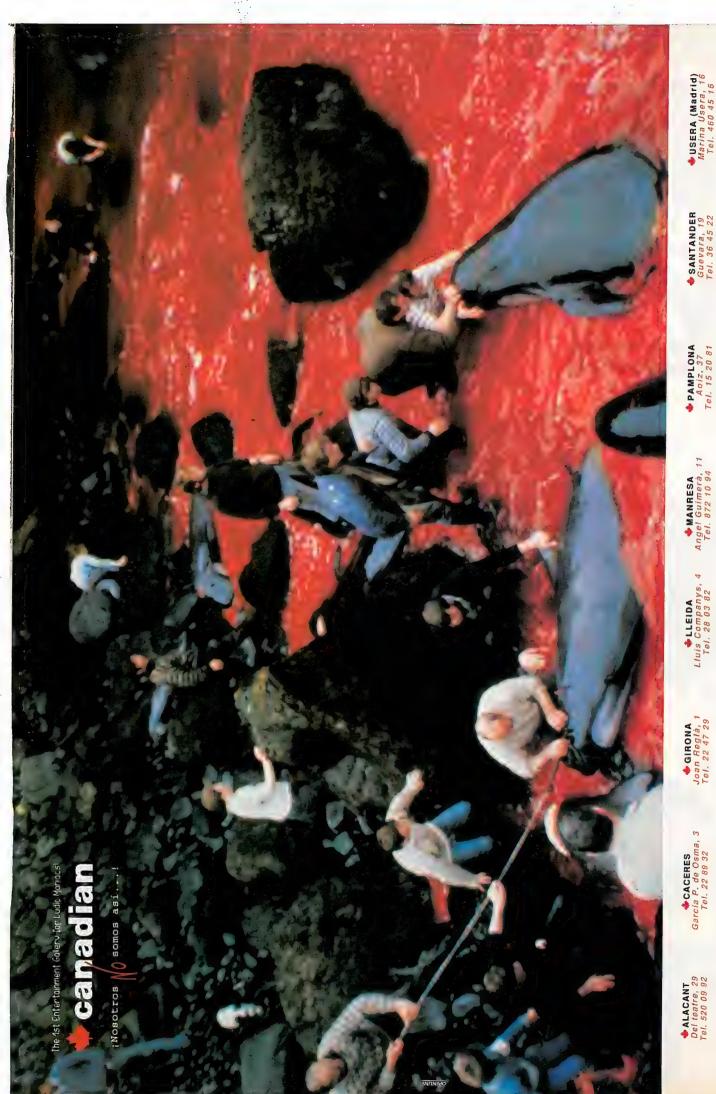


| C | LA | ٧ | E | Ε | F | Е | C. | F | C |
|---|----|---|---|---|---|---|----|---|---|
| | | | | | | | | | |

SZEIGEVK Créditos infinitos AVVEKSVG Infinitos nitro injectors SXNEKSVK Infinitos

misiles Cruise
SZVEKVVK Escudo

eléctrico infinito



+ ALACANT Del teatre, 29 Tel. 520 09 92

* BARCELONA Avda. Mistral, 25-27 Tel. 426 49 81 ◆BERGA Puig-reig, 4-bis Tel, 822 20 71

♦ CACERES García P. de Osma, 3 Tel. 22 89 32

◆ CASTELLDEFELS Avda. 301, 4 Tel. 665 11 84

♦ ELCHE Escultor Capuz, 2 Tel. 545 60 74

♦ GRACIA (Barna) Encarnació, 140 Tel. 219 27 10 GRANOLLERS
Santa Elisabet, 17
Tel. 879 00 04

◆ MALAGA

AImansa, 14

Tel. 261 52 92

PALMA J. Luís Estelrich, 5-A Tel. 72 87 37

*SABADELL Trv. de l'Esglesia, 8 Tel. 727 40 65

#VALENCIA Gv. F. el Católico. 2 Tel. 394 30 57

SEVILLA
Reyes Católicos, 25
Tel. 422 22 97

◆ USERA (Madrid) Marina Usera, 16 Tel. 460 45 16

SANTANDER Guevara, 19 Tel. 36 45 22

♦ MAIL CENTER (Venta por Correo) Tel. (91) 559 70 05

◆ TENERIFE Sabino Berthelot, 4 Tel. 29 12 54

★ MOSTOLES
Villaamil, 62
Tel. 617 53 61

♦ MADRID Evaristo S.Miguel, 2 Tel. 559 70 05

En pantalla



KRUSTY'S FUN HOUSE

¡Atrapa a ese maldito roedor!

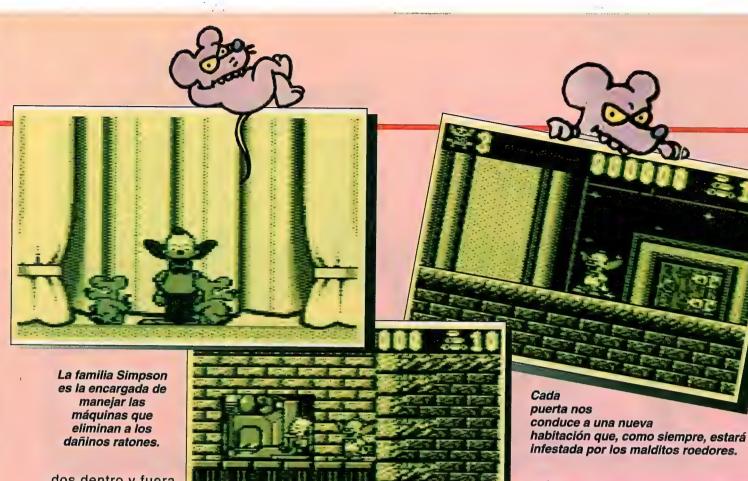
Game Boy: arcade-reflexión

Bart y Hommer Simpson vuelven a la carga. En esta ocasión se ven inmersos en la ardua tarea de eliminar los ratones que han invadido el parque de atracciones del payaso Krusty, héroe predilecto del mayor de los hijos de la familia inmortalizada en la popular serie de dibujos animados.

a portátil de Nintendo goza, entre sus muchas virtudes, de una capacidad de mimetismo digna de elogio. Su habilidad para adoptar juegos de las consolas superiores sin

gos de las consolas superiores sin una pérdida de calidad mayor a la que le obligan las propias limitaciones técnicas, es brillante. El presente juego es un gran ejemplo de esta afirmación. Su versión del KRUSTY FUN HOUSE adapta cartuchos que, con el mismo título, han hecho disfrutar a los usuarios de otras consolas. En todas ellas, los ratones, quizá los animales más vilipendiados y odia-





dos dentro y fuera del mundo de los videojuegos, son el constante elemento de discordia.

Cuando se trata de exterminar una invasión de roedores, no hay lugar para las sutilezas. La misión de los alocados Simpson es, simplemente, conducir con la mayor habilidad posible a los molestos ratones hacia un extraño artefacto que acaba con ellos de un solo golpe. Para conseguirlo se utilizan tuberías que transportan a estos roedores, jarras que pueden atraparlos, ventiladores que los empujan y

bloques de piedra
para tapar
agujeros y
conducciones, o para
construir peldaños. Todos
estos objetos se
encuentran repartidos por las diferentes
estancias y, en muchas ocasiones, es nece-

Ningún rincón del parque se ha librado de la invasión. En el colmo de la desfachatez, los ratones han hecho del jardín su Edén particular. sario utilizar en dos situaciones diferentes el mismo objeto; por lo que, tanto una gran rapidez de movimientos, como poseer buena memoria, se convierten en dos útiles armas para llevar a cabo con éxito la misión.

El parque de atracciones

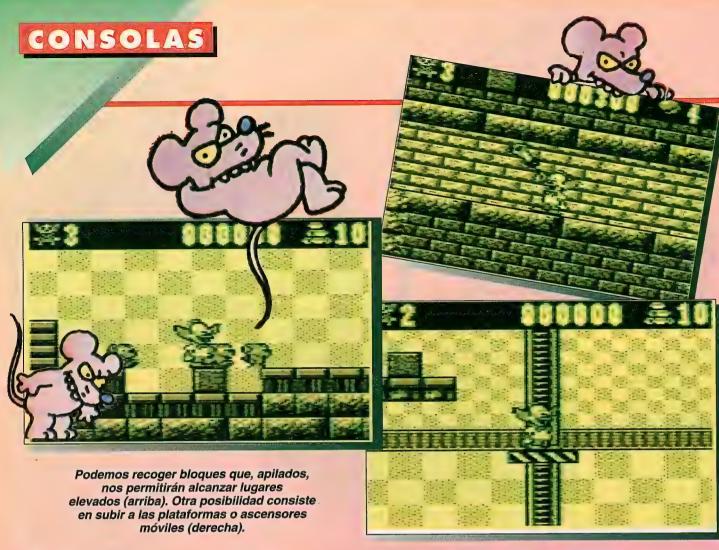
El parque de Krusty consta de cinco secciones, cada una de ellas con un mínimo de 14 habitaciones plagadas de ratas, que reproducen fielmente las de anteriores versiones de consolas de mayor tamaño. Una de las salas permanece cerrada a

cal y canto, hasta que las demás estancias de su nivel son completadas; hecho que se pone de manifiesto por un candado que aparece en la cerradura. En esta habitación no hay que actuar a modo de flautista de Hamelin, sino que la misión consiste en encontrar el bloque mágico que abre el camino hacia la sección siguiente. También hay que tener en cuenta que determinadas estancias requieren, para ser completadas, además de aniquilar a los moles-

tos roedores, encontrar un pasaje secreto oculto detrás de bloques de piedra que pueden ser destruidos mediante superbolas. El método infalible para conocer si existe algún pasaje sin detectar consiste en, una vez exterminadas todas las ratas de esa habitación, salir de ella y observar si el candado de la puerta está cerrado. En caso de que continúe abierta, nos veremos obligados a entrar de nuevo y buscar el pasadizo escondido por todos y cada uno de los rincones.

Para obtener los códigos de





fase, es necesario acabar cada nivel, por lo que, en caso de que la partida finalice sin cerrar todas las puertas de una sección, hay que comenzar de nuevo desde el principio.

Objetos escondidos

Además de las tuberías, bloques y jarras que el protagonista puede encontrar y transportar, hay otra serie de objetos que se esconden detrás de bloques mágicos. Entre ellos, dejando a un lado las ya mencionadas superbolas y los típicos puntos y vi-

das extra, hay que hacer especial mención a los pasteles y rehabilitadores. Los primeros sirven para hacer frente a los enemigos que dificultan la misión, y que se hacen especialmente numerosos en aquellas habitaciones en las que el único objetivo es encontrar el bloque que deja libre el camino hacia la fase siguiente. El contacto con cualquiera de los rivales o con sus proyectiles, van mermando la salud de nuestro héroe. Para remediarlo, puede adquirir energías mediante los rehabilitadores que permiten solventar situaciones apuradas.

Por último, hay ocasiones en las que no es posible terminar con las ratas, por lo que la única solución es renunciar a una vida e intentar de nuevo esa habitación desde el principio. Aun así, no hay que desesperar. No claudiques nunca y, sobre todo, procura que los roedores no se hagan dueños y señores de la situación, o acabarán royendo tu moral.

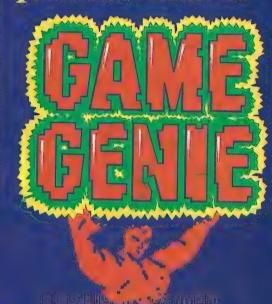
JAVIER ITURRIOZ



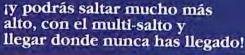
ESTA MARIO?



¡Se ha saltado volando ésta pantalla! con el

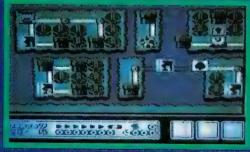


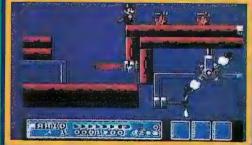
¡pon el Game Genie en tu video-juego y mételo en tu Nintendo-Nes!











y además, puedes entrar en el nivel que quieras, ¿qué te parece en el 7?

o... ¡tener vidas infinitas!, o... empezar siendo RACOON, o... correr con turbo...



NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA INC.

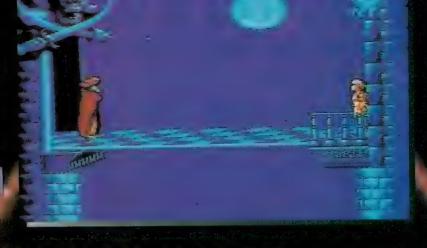
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO CO. LTD.



En pantalla



Super Nintendo: plataformas



PRINCE OF PERSIA

Las mil y una noches

Con el amanecer de testigo y el murmullo de los jardines persas como improvisada música de fondo, Scherezade sueña con historias llenas de pasión, valor y héroes; cuentos de magia con lámparas hechizadas y genios todopoderosos. Su mente dibuja la estampa de un joven que grita con voz quebrada a la mañana: en su grito se encierra una nueva aventura de amor y odio, con rostro de mujer.





CONSOLAS

En pantalla

LAS SEIS ZONAS DEL VABERINIO



as frias y oscuras paredes no deben amedrentarte. Tu primer objetivo es encontrar una espada y, acto seguido, subir a las celdas superiores. Pon atención y evita las numerosas trampas punzantes que se hallan escondidas.



a decoración de las paredes varía. Ya no es la desnuda piedra de las mazmorras. Los quardianes que habitan este nivel son bastante más experimentados en el manejo de la espada y, por supuesto, su peligrosidad mayor. Te encontrarás frente a un espejo mágico creado por el visir Jaffar. Debes olvidar todas las supersticiones y supercherías: arremete contra él. Si pasas a través de su luna hechizada, tu reflejo cobrará inesperadamente vida. Más adelante, conocerás la forma de unirte a él de nuevo. El mayor problema de esta fase radica en que aquí no queda más remedio que enfrentarse a uno de los guardianes de elite del malvado visir. Una ágil y fuerte amazona te dará más de un quebradero de cabeza.



onsta sólo de dos difíciles pantallas. La primera transcurre en una enorme caverna, con plataformas como puntos de apoyo. El fondo es un mar de lava en el que la caída es sinónimo de muerte. Como enemigos tendrás a varios esqueletos, revividos gracias a la magia de Jaffar. La segunda pantalla carece de adversarios; sin embargo, surgen gran cantidad de trampas, baldosas sueltas, y lo más característico de este nivel: las paredes de fuego, que aparecen por unas grietas que hay en el suelo, debido a su proximidad con el mar de lava. Evítalas en lo posible, o morirás calcinado.



s la última parte del juego. La proximidad de la princesa. casi se palpa. No hay casi enemigos, pero la dificultad del terreno hará que sean muy pocos los que puedan contemplar el reencuentro de los dos jóvenes.



a decoración es muy elegante. Los laberintos son más intrincados, y la guardia es diestra con la espada. Encontrarás tu reflejo que salió del espejo mágico. Te atacará, pero no le agredas; al ser parte tuya, te dañarías a ti mismo. Guarda la espada y corre hacia él. Como oponentes finales, hallarás unos caballeros con armadura dorada. Te pondrán en más de un aprieto.



sta parte sólo consta de una fase, en la que lucharás cara a cara con el malvado visir Jaffar, experto en magia negra. Al principio te atacará lanzándote hechizos; acto seguido, utilizará su espada. Si consigues derrotarle, el esperado reencuentro con la princesa secuestrada será un hecho, y el amor habrá vencido, una vez más, al mal.



dado un plazo de dos horas a la muchacha para que escoja entre casarse con el o morir de la manera más horrible. El llanto y la desesperación

no dejan lugar a otro sentimiento en el corazón de la bella princesita.

Burlando la ferrea seguridad del palacio, el joven consigue escapar de su celda. Es consciente de que la vida de la mujer que ama está en sus manos, y no duda en afrontar cualquier obstáculo, por peligroso que este sea.

Ante él se extiende un complejo laberinto de muros húmedos que despiden un fétido olor a muerte. Paso a paso, descubre que las puertas que encuentra en su camino no se abren de una forma común. Es necesario encontrar un resorte oculto en alguna zona perdida del laberinto para que el paso quede libre.

De repente, se topa con un camino que conduce hacia una inexplorada cueva por la que cruza un río subterráneo. A través de un rústico y destartalado puente de madera, llega hasta una solitaria cámara de tortura en la que encuentra un elemento vital para su supervivencia: una espada. Decidido a encontrar el paradero de la princesa cueste lo que cueste, el joven comienza una encarnizada y desigual lucha contra los guardias de palacio.

La aventura exige al joven habilidad, paciencia, sangre fria y unos estu-

Si caemos
desde una altura
superior a los dos
pisos, perderemos
la energía y un
tiempo precioso
para finalizar
la aventura

pendos reflejos en su laberíntica andadura.

Es necesario buscar resortes secretos para desbloquear las puertas que nos impiden continuar nuestro camino, luchar con guardias de mayor o menor rango, esquivar cuchillas y péndulos cortantes, etcétera.

Mucha atención con las alturas. Si perdemos el equilibrio desde un segundo piso el nivel de nuestra barra de energía descenderá hasta límites muy peligrosos; si lo hacemos desde un piso superior, la muerte está asegurada.

El desarrollo del programa es el mismo que ha venido cosechando una acogida espectacular desde su primera aparición en ordenadores, hace ya unos años. Por su ejemplar curriculum, y por el mimo con el que ha sido cuidada la versión de *Súper Nintendo*—que incluye ocho capítulos inéditos de brillante realización—, el cartucho goza de una calidad digna de los mejores videojuegos de arcade-aventura.

CARLOS F. MATEOS



CONSOLAS

En pantalla



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

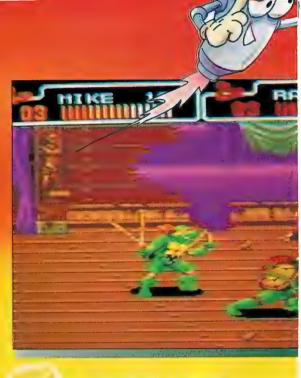
Sopa de Tortugas

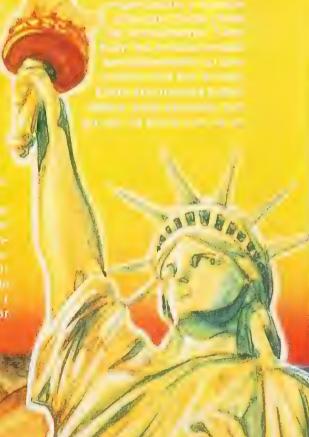
Son verdes, valientes, les gustan las pizzas y no conocen el cansancio. Ellas son, naturalmente, las Tortugas Ninja, que vuelven a los cartuchos para proseguir su lucha contra el mal. Estas cuatro amigas appende an arra-

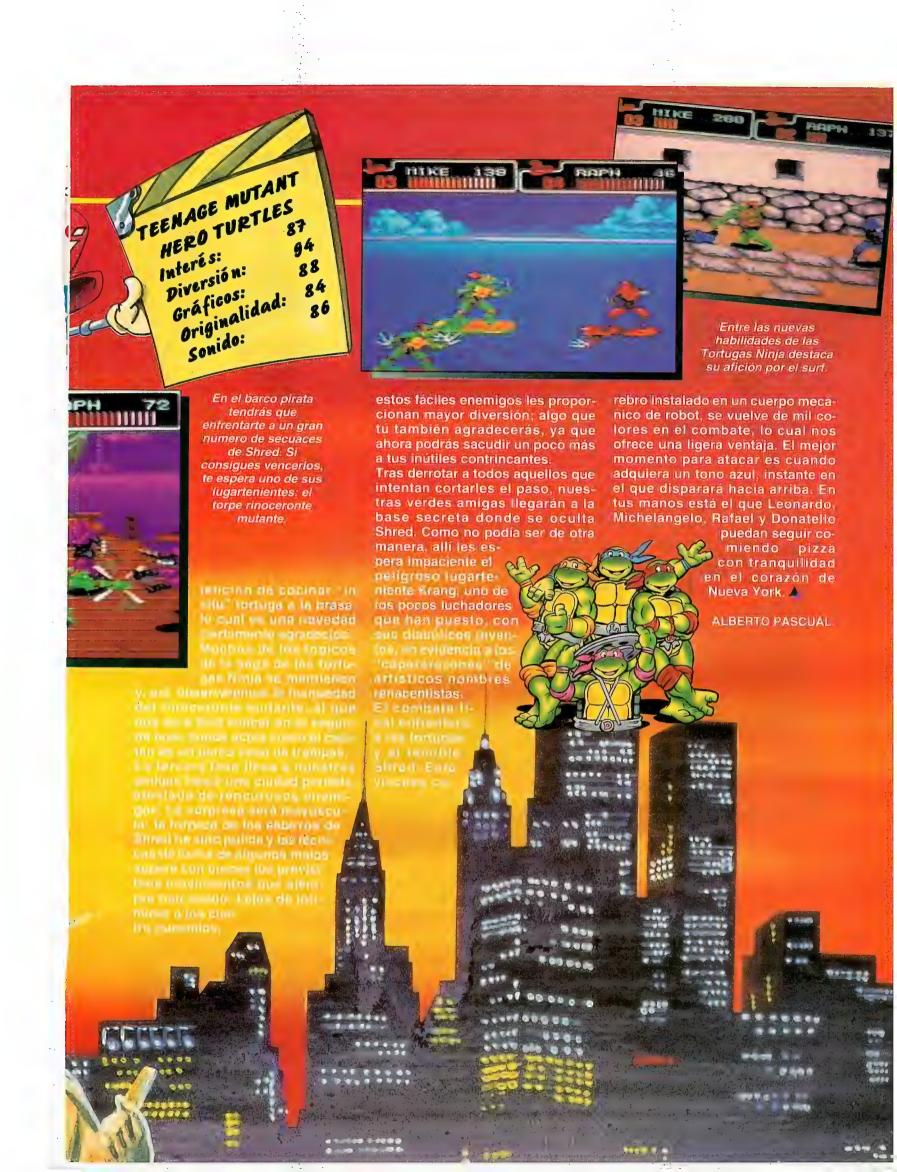
eran gas hillimhtes con gus o . ! nómicos as oue...! nadh mhallimh Hirthe pieces and control of the Service of the Ser

Should have requested a contract of the contra

juu ja meyjar

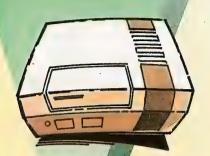






CONSOLAS

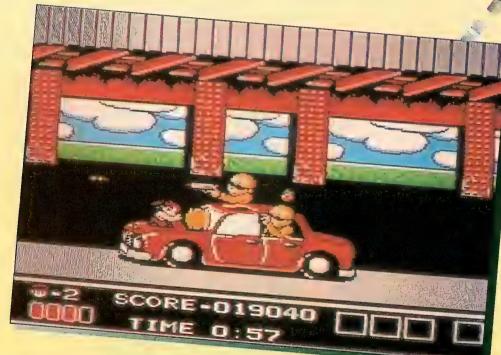
En pantalla



HAMMERIN' HARRY

A martillazo limpio





Los Rusty Nailers, una empresa de construcciones avariciosa y sin ningún tipo de escrúpulos, aterroriza diariamente a los pacíficos y tranquilos ciudadanos de Carpentersville. Destruye casas y levanta fábricas sobre los escombros, ante la mirada impotente de sus propietarios.

dificios destruidos y propiedades compradas a precios de saldo, donde se edifican grandes centros comerciales e industrias que enriquecen más y más a los Rusty Nailers, están convirtiendo a Carpentersville en una ciudad de pesadilla

para sus habitantes.

La apatía de los vecinos es generalizada, aunque no todos están dispuestos a permanecer impasibles mientras deshacen sus vidas. El cabecilla de este reducto de valientes es Harry, un honrado carpintero. Unbuen día, cuando se disponía a salir de su casa para ir a trabajar como to-

das las mañanas, observó como una legión de obreros se acercaba con la intención de acabar con su hogar. No se lo pensó dos veces y, armado únicamente de su martillo, se lanzó a por ellos en solitario. Su éxito depende de la ayuda que le prestes a lo largo de las cinco breves, pero intensas, fases de las que consta el juego.

Cinco aventuras

La primera se desarrolla por las calles de Carpentersville, donde nuestro carpintero debe eliminar a todos los esbirros de la empresa Rusty Nailers.

En la siguiente fase, Harry tiene que destruir un ambicioso proyecto, creado por la empresa de construcciones, para hacerse con

el control de la ciudad. En el tercer nivel, nuestro amigo, que no ha conseguido solucionar aún el problema de

Para sacar ventaja

Cuando vayamos en la barca, es conveniente ponerse el martillo por encima de la cabeza, para que los enemigos que vienen desde arriba choquen contra él.



su vivienda destruida, tendrá que hacerse con una barca, que encontrará en el puerto, para poder llegar a la mansión del jefe de los Rusty Nailers. La travesía no será un viaje de placer.

En el cuarto episodio, el valiente carpintero está a punto de coger al jefe en el interior de su fábrica, pero, en el último momento, verá impotente como, en el último momento, éste escapa por los pelos.

El quinto y último nivel se desarrolla en la enorme y lujosa mansión del avaricioso empresario. Si el valiente Harry consigue vencerle, le devolverá su casa y prometerá no volver a ser tan egoísta y trabajar honradamente.

Al acabar con éxito cada una de las cinco fases de las que consta el juego, nos enfrentamos con un enemigo final, que cada vez será más difícil y peligroso eliminar. Si logramos esquivarlos, concluiremos con éxito la

Ayudas envasadas

aventura.

Durante la misión, encontraremos desparramadas por cualquier sitio numerosas cajas de madera que, al romperlas con el martillo, darán a Harry unas cualidades que le serán de gran utilidad.

Algunos de estos cajones harán aumentar el tamaño de la maza, con lo que, obviamente, los golpes propinaEste programa ofrece la posibilidad de continuar el juego tantas veces como se quiera, lo que hace que sea más fácil acabar el juego.

HAMMERIN' HARRY luce dinamis-

mo por los cuatro costados. Irradia entretenimiento aliñado con recursos técnicos dignos de los mejores Nes: rapidez de movimientos, gráficos más que aceptables, y una música muy pegadiza, son sus cartas de presentación.

DAVID

GARCIA



dos serán mucho más efectivos; otros, le facilitan un casco de obrero que puede ser golpeado durante cierto período de tiempo sin causarle daño alguno. También le obsequiarán ropa deportiva, con la que podrá realizar unos saltos asombrosos. Existe otro tipo de envase que ofrece a nuestro héroe la posibilidad de usar su marti-

llo a una velocidad de vértigo y en sentido circular, con lo que sus enemigos se lo pensarán mucho antes de acercársele.

HAMMERIN' HARRY

Interés: 80
Diversión: 78
Gráficos: 80
Originalidad: 77
Sonido: 80



CONSOLAS



Game Gear: arcade



CHAKAN

El alma errante

hakan, un calavérico personaje condenado a vagar sin descanso por el mundo de las almas, se ha convertido es el único ser capaz de liberar el planeta de las ordas de bestias malignas que han surgido de las tinieblas. Sólo dispone de dos afiladísimas espadas gemelas y de sus viejos, pero valiosos secretos sobre alquimia, para enfrentarse a las bestias de la noche.

Al iniciar el juego nos encontramos con una gran pantalla en la que se hallan doce puertas. No resultan niveles propiamente dichos, ya que se puede entrar por todas ellas sin necesidad de seguir un orden determinado, aunque es aconsejable efectuar la incursión del uno al doce, debido a que la dificultad de cada pantalla a la que nos conduce el acceso se presenta en orden creciente.

Tras una larga travesía por lugares fantásticos plagados de belleza, pero también de innumerables peligros, se encuentra, agazapado detrás de un portón, un enemigo final. Un dragón, un minotauro o una araña gigante son los más representativos.

Una vez derrotados, nos trasladaremos automáticamente a la pantalla del comienzo y podremos elegir otra puerta. En este nuevo paisaje debemos enfrentarnos a los oponentes de turno, y así sucesivamente hasta haber "limpiado" las doce puertas del





En pantalla

Dos espadas gemelas y estudios de alquimia poco pulidos, son las armas de este héroe con aspecto de villano.

mundo fantástico.

Los escenarios por los que transcurre la aventura del "alma errante" son variados. Desde misteriosos bosques habitados por pájaros prehistóricos, hasta peligrosas tie-

rras volcánicas donde el suelo se derrumba con sólo posar el pie. Las cavernas heladas, donde el contácto con el líquido elemento es letal, y los animales y sucias tuberias de las cloacas, también te darán quebraderos de cabeza.

El manejo de nuestro personaje no tiene ninguna dificultad, pero sí hay que aprender a ser un maestro en el noble arte de la esgrima, y controlar la espada con precisión. 🔌

DAVID GARCIA

CHAKAN

Interés: 74 Diversió n: 71 Gráficos: 70

Originalidad: 72

Sonido:

IRA LECTORES 100%!

ANCIENT BATTLES ARMHEN/RATAS DESIERTO CABALLERIA LIGERA COHORT FINAL CONFLICT **FORT APACHE** FRONT LINE **MEDIEVAL WARRIORS MERCHANT COLONY OPERACION COMBAT**

IHIR

LUKY LUKE NINJA RABBIT OLIVER & COMPANY PARIS / DAKAR **ROGER RABBIT SUPERMAN SUPER SKY 2** VIKING CHILD WORLD CLASSIC RUGBY

OFERTA VALIDA DURANTE EL MES DE ABRIL

Nº DE SOCIO CODIGO POSTAL

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:



Av. Petróleo, s/n, nave 10 · Pol. Ind. S. José de Valderas Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07 • 28925 (ALCORCON) MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO, NO ENVIES DINERO AHORA.

; 2x1.100; 3x1.500

CONSOLAS

En pantalla



Mega Drive: arcade-lucha

TWO CRUDE DUDES

Dos punkies redimidos

Todo el mundo era consciente del peligro que entrañanban los experimentos genéticos. Pero, la confianza depositada en el sentido común de los científicos se ha desbordado hasta límites irreversibles. Un siniestro personaje, con egocéntricos aires de divinidad, ha hecho surgir de las

cenizas un amenazador ejército de



orre el año 2010 y sólo falta un día para que se produzca una catástrofe nuclear. Tras la inquietante introducción, realizada por el superpopular presentador de la segunda edición informativa de la cadena de televisión CNN News, un reportaje aterrador se deja ver en los televisores de miles de hogares. La voz de una periodista se oye entre imágenes de archivo:

mutantes.

- "Aquí Karen McMoore retransmitiendo en directo desde la sede del simposio de altos directivos de nuestra ciudad. La reunión que acaba de comenzar en este momento tiene un elevado dramatismo, pues un científico experto en mutaciones genéticas ha amenazado con hacer volar Nueva York, si el Presidente no le proporciona los instrumentos mecánicos necesarios para continuar sus experimentos. Sin em-

bargo, éste no ha cedido a su chantaje, y ha mandado un escuadrón aéreo del ejército para bombardear las instalaciones donde el siniestro personaje realiza sus espeluznantes prácticas. Karen McMoore se despide hasta una nueva conexión. Muy buenas noches ."









Las calles de Nueva York están tomadas por los hijos de la catástrofe nuclear.

McMoore desde el aeropuerto de Nueva York, momentos después de que el escuadrón de cazas haya despegado en dirección al refugio del pérfido científico criminal. Se calcula que el bombardeo no durará más de diez minutos. Un soldado, encargado del radar, se ha acercado al general Garth y le ha comunicado algo que no hemos podido escuchar. Nos dirigi-

- ¡General Garth! ¿Podría explicarnos lo que le ha dicho ese soldado?

mos hasta allí.

- Si, por supuesto, señorita McMoore. El radar ha detectado un objeto no identificado que se acerca por el Este a gran velocidad. Creemos que debe de ser uno de nuestros aviones, por lo que no hay que preocuparse.

¡Ya se puede divisar el artefacto en

avión. ¡Es una bomba...! Corte de la comunicación.

Tribus urbanas

Año 2030. Epoca actual. El mundo está regido por la ley del más fuerte. Los skins, los punkies, los rockers... Estas tribus urbanas habitan los restos de una ciudad devastada por una extraordinaria explosión ocurrida hace 20 años.

El último Presidente norteamericano se ha refugiado junto con un reducido grupo de altos directivos, todos buscados por un ejército de mutantes, que obedece ciegamente al científico. En su lucha por la supervivencia, el presidente ha decidido unirse a las más peligrosas bandas de la zona, aquellas a las que un día declaró la guerra. De esta forma, ha conseguido

> hacer un trato con una pandilla punkie, dirigida por dos gigantones de extraordinarias espaldas . Si los "Two Crude Dudes" consiguen devolver la normalidad a la ciudad, todos sus antecedentes penales serán olvidados y se les procurará una vida apacible en el futu-

ro. Tienen carta blanca



El presidente de los Estados Unidos ha dejado el futuro del país en manos de dos punkies.

escoria de la ciudad y nada podrá detenerlos.

El juego rebosa simpatía por los cuatro costados. Los gráficos son de lo más estrafalario y, sin embargo, resultan curiosos y

divertidos. Los sonidos, sin ser increíbles, cumplen su cometido, y la animación está muy conseguida.

Un punto a favor del programa consiste en la gran variedad de acciones que realiza el jugador. Podemos golpear, patear, agarrar, lanzar... Además, disponemos de la capacidad de coger todos los objetos que aparecen en el escenario como, por ejemplo, piedras, palos, carteles, semáforos, coches y tanques, entre otros muchos artilugios.

Si hay algo que se le pueda reprochar al juego es la monotonía que se deja sentir en determinados momentos, debido a la repetición de las escenas violentas

Sin embargo, quienes disfruten pegando, machacando o triturando enemigos en pantalla, están de suerte. Este es su juego. 🔺

CARLOS F. MATEOS





☆ Procura coger y lanzar todos los objetos que puedas contra tus enemigos. Es la forma más eficaz de acabar con ellos.

☆ La patada voladora es el golpe más potente y seguro de todos los que hay en tu repertorio.





☆ Cuando estés en una pantalla para recuperar energía, golpea todo el rato la máquina de bebidas, pero sin coger ninguna lata. Al acabar el tiempo, obtendrás

tres vidas extra.



En pantalla



Nintendo: arcade

a fobia mutua existente entre gatos y perros ha sido tomada siempre como ejemplo de enemistad. Si ya de por sí los felinos y los canes tienen una propensión evidente a hincarse el diente, cuando se les otorgan cualidades humanas, como en el caso de este cartucho, el conflicto está servido.

El papel perruno recae sobre las anchas espaldas de Bugsy, un enorme chucho con muy malas pulgas, que se ha erigido como el jefe de la mafia neovorquina.

El bueno de la película no es otro que Willy; un gato de color azul y tupé pelirrojo que luce corbata, sombrero y, dicen los que le han visto bailar, mueve las piernas con la sutileza y clase del mítico Fred Astaire.

Para completar el trío que conforma esta aventura, está Jill, la bella gatita novia de Willy, raptada por el malvado Bugsy, que ha dejado a un lado sus principios y se ha enamorado de una felina.

El gato debe recuperar a su chica con la ayuda de un prodigioso salto y una simple pistola, arma insuficiente para combatir a toda una banda del crimen organizado. Por suerte para él, a medida que avanza en su búsqueda, obtiene dinero con el que adquirir bombas, disparo doble, patines turbo, un martillo de metal o vidas extra.

ROCKIN' KATS cuenta con cinco fa-

ROCKIN' KATS

¡Claro que hay marcha en Nueva York!

A pesar de lo que pueda decir la canción del grupo Mecano, no hay lugar para el aburrimiento en las calles de la Gran Manzana. La ciudad está controlada por la mafia y sólo un gato se atreve a desafiarla. Eso sí, se trata de

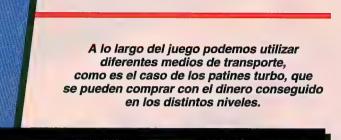


del tercer canal es un parque infantil donde deberemos enfrentarnos al espíritu de un lobo de abyectas intenciones.

ses representadas por cinco canales de televisión diferentes, que hay que finalizar para rescatar a la novia de este felino tan bailón. Existe un sexto canal de boni-

ficación, que aumenta nuestras arcas cuando lo necesitamos. En él tendremos que jugar a la ruleta, lanzar tuberías o practicar el baloncesto.

En el primer canal, Willy se dejará las uñas recorriendo los bajos fondos de Nueva York. Un mundo subterráneo plagado de gansters inundará la pantalla de peligros: un gigantesco pollo lanzador de huevos, un tunel que parece no acabar jamás y que



Nada detendrá al elegante Willy en su afán por rescatar a su chica de las garras de la mafia

deberás recorrer en monopatín, ratas, murciélagos y pasadizos secretos te harán maullar de diversión. Casi sin tiempo de recuperar el resuello, Willy se topará con la Bull Band: no te fies de su aspecto inofensivo y pelea como gato panza arriba.

Sin respiro

En el segundo canal nos espera un peligroso paseo en las alas de una avioneta asediada por pájaros y proyectiles de todo tipo El enemigo final es una curiosa máquina que

ROKIN' KATS

Interés: 83 Diversió n: 80 Gráficos: 79 Originalidad: 81 Sonido: 84 reparte puñetazos con asombrosaprecisión.

Un parque infantil constituye el escenario principal del tercer canal. El mayor peligro toma la forma del espíritu de un lobo. El último adversario de la fase adopta un aspecto poco ortodoxo: dos cabezas de perro. Olvídate de la cara grande y apréstate a fulminar al perro más pequeño.

El salvaje Oeste conforma el paisaje más común del cuarto canal. Los oponentes en esta ocasión son los pieles rojas. Por fin, llegamos a la ciudad de los rascacielos, en el mismo corazón de Nueva York. Este nivel es una mezcla de los cuatro anteriores e incluye el enfrentamiento con los principales enemigos de todas las fases. Una vez derrotados, llega el gran momento: el duelo a muerte con el Sr. Kong.

ROCKIN' KATS es un cartucho lleno de acción, donde el peligro ronda cada esquina de la pantalla. Además, el

> pantallas -que poseen una dificultad adicional-, resulta de suma utilidad si queremos conseguir el triunfo y derrotar a la dura mafia neoyorquina. Y todo por el amor de la simpática

ingenio para superar ciertas

gatita Jill. 🔌

ANDRES GARCIA



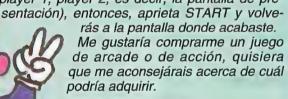


La mascota de la NES

¡Hola colegas de Súper Juegos!

Soy un seguidor de la **Nintendo**, por eso os mando este truco para el juego de **SUPER MARIO BROS 1**.

Después de que haya acabado la partida y en la pantalla aparezca "Game over", pulsa el botón A, déjalo apretado y no lo sueltes hasta que aparezca la pantalla inicial del juego (player 1, player 2; es decir, la pantalla de pre-



Miguel Angel Naranjo Móstoles (Madrid)

Dentro de la gran variedad de juegos de acción que te ofrece Nintendo, te aconsejo: The Flinstones, Adventures in the Magic Kingdom, Operation Wolf y Chip'n'Dale.

Un capitán intergaláctico

¡Colegas! si tenéis el CAPTAIN PLA-NET AND THE PLANETEERS,

apuntad estos passwords;

763754

955783

Luis Alberto Robles (León)



Pósters a gogó

Queridos amigos de Súper Juegos: Me farda cantidad vuestra revista y, sobre todo, el programa que emitís en Antena 3, en el que estuvo mi colegio. ¡Nunca me lo pierdo!

Os quería pedir, si no es molestia, que publicárais de vez en cuando unos pósters tan "guays" como los de T.2 y el de Akira

También mando varios trucos de la consola **Game Boy** para **SHADOW WA-RRIORS** y **SNOW BROTHERS**.

■ En SHÁDOW WARRIORS, cuando estés en el mundo 3, tira la cadena; te encogerás y encontrarás una vida y una pócima.

■ En el SNOW BROTHERS, pulsa IZQUIERDA, ABAJO, A, B y START y tendrás vidas infinitas. Si esto no es su ficiente, pulsa ARRIBA, A, B, SELECT y START y podrás elegir nivel. Farda, ¿no?.

Javier Gómez Pombo Santiago de Compostela

Más difícil todavía

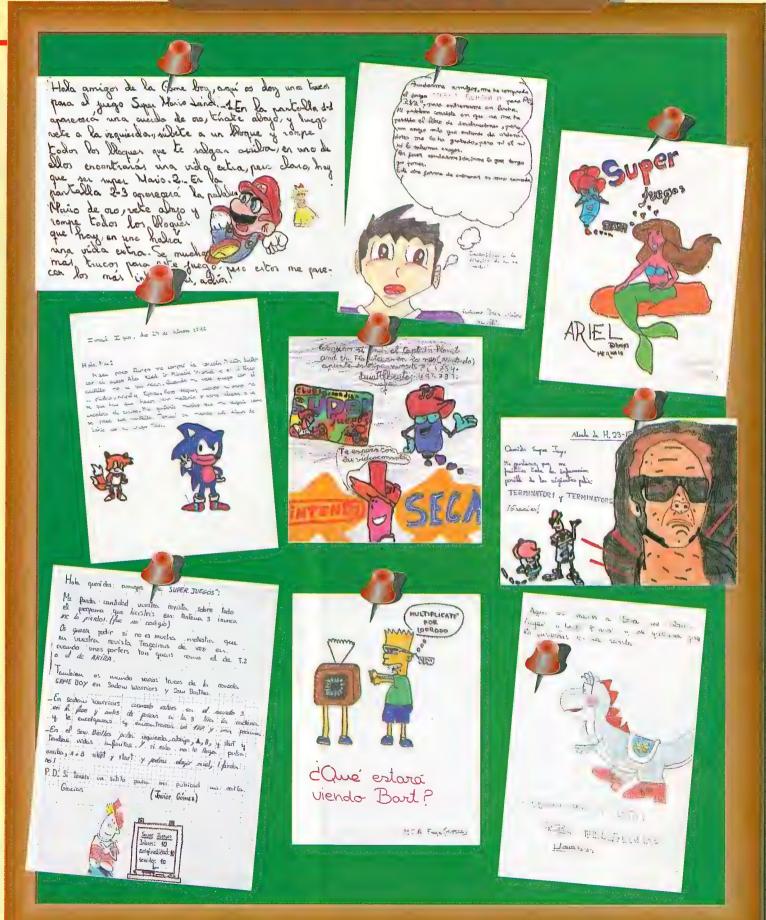
En primer lugar, os escribo esta carta para deciros que vuestra revista es la meior que hay por ahora.

mejor que hay por ahora.
En segundo lugar, os recomiendo un truco para BUBBLE BOBBLE de Game Boy que os va a dejar con la boca abierta; si ya estáis un poco aburridos de ver siempre los mismos escenarios y de acabar el cartucho con un dedo, probad este password: VL+1.

Conseguirás nuevas músicas, bellos colores y más dificultad.

> Alejandro Hernández Gallego Patiño (Murcia)

El tablón



Tú we cuentas

Incondicional de la Game Boy

Hola amigos de la Game Boy, aquí os doy unos trucos para el juego SUPER MARIO LAND.

■ En la pantalla 1-1 aparecerá una cuerda de oro, tírate abajo y luego vete a la izquierda; súbete a un bloque y rompe todos los que aparezcan arriba. En uno de ellos, encontrarás una vida

extra; pero, claro, hay que ser Súper Mario.

■ En la pantalla 2-3 aparecerá la palabra Mario de oro, vete abajo y rompe todos los bloques que hay, en uno encontrarás una vida extra.

Sé muchos más trucos para este juego, pero éstos me parecen los más interesantes. Adios.

David Luna Molina (Madrid)

iHola amigos de Súper Juegos! Aquí os mando una contraseña del Megaman III de NES que os conducirá hasta el robot Break Man: Azul: A1-B2-A3-B5-D3-F4. Rojo: C5. Espero que os sirva. Enrique Martí (Murcia)

El tesoro del pulpo

Os escribo para daros unos truquitos del ALEX KID IN MIRACLE WORLD. Aparte del famoso truco para continuar, existe otro que es el siguiente:

Cuando estés en la tercera pantalla (la del agua) hazte invisible y, al llegar al lado del primer pulpo, mátale y métete dentro del recipiente donde estaba. Hallarás una nueva pantalla en la que hay mucho dinero y una vida.

Borja Cabello Pozuelo de Alarcón (Madrid)

Para ser immoraliss

¡Hola consolega Mix!

Te mando unos truquillos para uno de los mejores juegos de Mega Drive: THE REVENGE OF SHINOBI.

En el nivel 2, en las cataratas de antes de la salida cuando se llega al tercer tronco, hay que hacer un doble salto y disparar. Aparecerá una vida; si la coges, ganarás dos. Luego te dejas matar, para repetir esa acción todas las veces que quieras.

Después, en el nivel 4, en la primera cinta transportadora, te agachas y le disparas una vez; tras esto, haz un

doble salto y dispara. Aparecerá una vida. Si la coges, ganarás también dos fabulosas vidas y, si te matas, lo harás todas las veces que quieras.

P.D. Vuestra revista me gusta mucho, pero todavía no soy socio.

Jorge Morata (Zaragoza)

¡Ponte en onda!

A partir del próximo mes, Súper Juegos premiará, entre todas las cartas recibidas, al dibujo más original y al mejor truco con este estupendo walkman.



VENTA POR CORREO GARANTIZADA. A TODA ESPAÑA.

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO

HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSCO CIRDEN DE RECENCION DIFERIA UMITADA A EXISTÊNCIAS

GAME BOY HINTENDO N.E.S. SUPER TURRICAN ELITE

SUPER MINTENDO

SEGA MEGA DRIVE

ES UN NUEVO JUEGO ¡CAMBIA EL TUYO!

Ya no tranes que pagar un alto precio por distrutar de la juego favorito. El CLUB POP&SOFT SEGUNDA MANO te afrece la posibilidad de cambrat tus juegos tantas veces como quierros. El método es muy sencillo. El CLUB COMPRA la juego al precio que indican las listas y le VENDE el que elíjas al precio marcodo

al precio mandodo

¡TU SOLO PAGAS LA DIFERENCIA:

Elemoio. Nos envios U.N. SQUADRON poro SUPER NINTENDO y quieres cambinario por SPIDERMAN X MEN

Precio POP&SOFT / COMPRA DE U.N. SQUADRON 4 600.

Precio POP&SOFT / VENTA DE SPIDERMAN X MEN 5 100

Tiu distriurance de ru juego favorito por solo Con la garantia de POP&SOFT

PRECIOS VALIDOS PARA EL MES DE ABRIL. ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LA ANTERIOR.

| | | P.V.P. | 2º MA | NO |
|---|---------------------------|--------|--------|-------|
| | | NUEVO | COMPRA | VENTA |
| | SUPER T. M. TURTLES IV | 9.990 | - | 6.100 |
| | THE ADDAMS FAMILY | 9.490 | 4.200 | 5.700 |
| | ROBOCOP 3 | 9.490 | * | 5.700 |
| | THE CHESSMASTER | 8.990 | 3.800 | 5.300 |
| | PAPERBOY 2 | 8.990 | 3.800 | 5.300 |
| | JOE AND MAC CAVEMAN NINJA | 9.990 | | 6.100 |
| | U. N. SQUADRON | 9.990 | 4.600 | 6,100 |
| 0 | SUPER PROBOTECTOR | 8.990 | 3.800 | 5.300 |
| u | SUPER SMASH T.V. | 8.990 | 3.800 | 5.300 |
| | KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE | 9.490 | - | 5.700 |
| | BLAZING SKIES | 9.490 | 4.200 | 5.700 |
| | BART'S NIGHTMARE | 9.990 | 4.600 | 6.100 |
| | SPIDERMAN X-MEN | 9.990 | 4.600 | 6.100 |
| | EXHAUST HEAT | 10.990 | 5.300 | 6.800 |
| | STREET FIGHTER 2 | 12.490 | 4.950 | 7.950 |
| | AXELAY | 9.990 | 4.600 | 6.100 |
| | BEST OF THE BEST | 9.990 | 4.600 | 6.100 |
| | THE M. QUEST MICKEY MOUSE | 12.490 | 4.950 | 7.950 |
| | SUPER KICK OFF | 9.990 | | 6.100 |
| | SUPER POPULOUS | 9.990 | - | 6.100 |
| | DRAGONS LAIR | 9.990 | - | 6.100 |
| | FINAL FIGHT | 9.990 | - | 6.100 |
| | GHOST'N GHOST | 8.990 | - | 5.300 |
| | PARODIUS | 9.990 | 4.600 | 6.100 |
| | W. LEAGUE BASKETBALL | 8.490 | 4.600 | 6.100 |
| | PILOTWINGS | 8.490 | 4.600 | 6.100 |
| | | | | |

| | • | - | COMPKA | VENIA |
|---|----------------------------|-------|--------|-------|
| | CHUCK ROCK | 9.150 | 3.500 | 5.400 |
| | DRAGON'S FURY | 9.150 | 3.500 | 5.400 |
| | ALIEN 3 | 9.150 | 3.500 | 5.400 |
| | EUROPEAN CLUB FOOTBALL | 9.150 | 3.500 | 5.400 |
| | EVANDER HOLLY FIELD BOXING | 8.640 | 3.500 | 5.050 |
| | FERRARI GRAND PRIX | 7.990 | 3.050 | 4.550 |
| | GRAND SLAM TENNIS | 6.990 | 2.300 | 3.800 |
| | INDY 3 | 6.990 | 2.300 | 3.800 |
| | JOE MONTANA | 8.130 | 3.150 | 4.650 |
| | LEMMINGS | 6.990 | 2.300 | 3.800 |
| | PREDATOR 2 | 6.990 | 2.300 | 3.800 |
| ı | SONIC 2 | 7.500 | 2.700 | 4.200 |
| Ì | SUPER MÓNACO G. P. 11 | 9.150 | 3.500 | 5.400 |
| Ì | TERMINATOR | 8.640 | | 5.000 |
| Ì | THUNDER FORCE IV | 6.990 | 2.300 | 3.800 |
| Ì | TWIN HAWK | 7.100 | 2.400 | 3.900 |
| ı | WWF WRESTLEMANIA | 7.990 | 3.050 | 4.550 |
| ı | M. MOUSE AND D. DUCK | 6.990 | 2.300 | 3.800 |
| ١ | TALESPIN | 6.990 | 2.300 | 3.800 |
| | | | | |

SEGA MEGADRIVE

- Imprescindible que instrucciones y cartucho estén EN PERFECTAS CONDICIONES.
- Todos los cartuchos recibidos, SERAN REVISADOS. SE RECHAZARAN los
- cartuchos defectuosos
- No es necesario enviar la caja de envase.

NO SEADMITEN CARTUCHOS QUENECESITEN

| | P.V.P. | 2º MA | NO |
|------------------------|--------|--------|-------|
| | NUEVO | COMPRA | VENTA |
| TOP GUN | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| KRUSTYS FUN HOUSE | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| LEMMINGS | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| ROBIN HOOD | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| ALIEN 3 | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| TERMINATOR 2 (COIN-UP) | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| UNIVERSAL SOLDIER | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| BEST OF THE BEST | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| STAR WARS | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| POPEYE 2 | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| SUPER MARIO LAND 2 | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| KICK OFF FUTBOL | 5.490 | - | 3.350 |
| TIP-OFF BASKET | 5.490 | - | 3.350 |
| WWF SUPERSTAR 2 | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| HOOK | 5.490 | - | 3.350 |
| THE ADDAMS FAMILY | 5.490 | - | 3.350 |
| TINY TOON ADVENTURES | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| TURRICAN | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| CHASE H. Q. | 5.490 | 2.550 | 3.350 |
| ASTEROIDS | 4.990 | 2.150 | 2.950 |
| FERRARI GRAND PRIX | 4.990 | - | 2.950 |



Av. Petroleo, s/n, nave 10 Pol. Ind. S. Jose de Valderas Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07 28925 (ALCORCON) MADRID

6.990

7,100

7.100

2.300

TOTAL

3.800

3.900

CUPON DE PEDIDO

ARIEL THE LITTLE MERMAID

BATMAN

OLYMPIC GOLD

| Nº DE SOCIO | | 1 | NUEVO | | |
|------------------------------------|--------------------|--------|-------|----------|--|
| NOMBRE | | EDAD_ | | | |
| APELLIDOS | | | | | |
| DIRECCION | | | | | |
| POBLACION | PROVINCIA . | | | | |
| CODIGO POSTALTELEFONO | | | | | |
| FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO | ENVIES DINERO AHOR | Α | SJ - | · IV - 3 | |
| TITULO | CONSOLAS | COMPRA | VENTA | DIF | |
| | + | | | | |
| | | | | · . | |
| | | | | | |
| | GASTOS DE ENVIO | | | 250 | |

Los super del mes

canadian



いるこのいっこのい



TAZ-MANIA T SONIC 2 =

PREDATOR 1

OUT RUN ↑

TOM Y JERRY 🕹



ART OF FIGHTING =

SUPER SIDEKICK 1

FATAL FURY

LAST RESORT 🕹

SOCCER BRAWL 1



SUPER MARIO BROS. 3 = TETRIS

SUPER

MARIO BROS. = THE FLINCTONES



BEST OF THE BEST WORLD LEAGUE BASKETBALL

SUPER PARODIUS

AXFIAY L



Consejos trucos

BATTLETOADS

NES

Para obtener vidas extras en este juego, en la pantalla del título pulsa ABAJO. Sin soltar aprieta A y B. Después pulsa START. Empezarás el juego con cinco Toads de reserva.

STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO

Para luchar Ken contra Ken y los dos con el kimono rojo. Elige con el jugador 1 a GUILE y espera que la máquina coja a KEN.

Cuando esto ocurra, entra con el jugador 2 eligiendo a HON-

Sin moverte, espera que transcurran todos los combates. Perderá GUILE. Entonces continúa la partida con el jugador 2, pero esta vez escoge a KEN. La computadora elegirá el jugador 1 que también será KEN. De esta manera luchará KEN contra KEN y los dos llevarán el mismo color de kimono.



SPANKY'S QUEST

SUPER NINTENDO

Aquí tienes algunos passwords para este juego.

Nivel 1: 000 Nivel 2: 732



Nivel 3: 354 Nivel 5: 116 Nivel 6: 988 Nivel 7: 470

SNOW BROTHERS

GAME BOY

Si deseas acceder a los niveles más altos, pulsa simultáneamente, ARRIBA, SELECT y B durante la pantalla del título. A continuación, y sin soltarlos, pulsa START.

CHUCK ROCK

GAME GEAR

Aquí van algunos passwords para que salvar a Ophelia sea más fácil, si es que aún no lo has conseguido.

Nivel 2: 7G09M Nivel 2: NN6E3

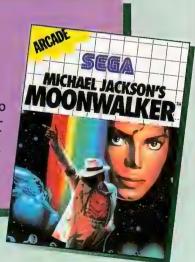
Nivel 4: 84AKC



MICHAEL'S JACKSON MOONWALKER

MEGA DRIVE

Con la consola apagada hay que pulsar en el mando 2 la diagonal izquierda superior y el botón A. Sin soltarlo, enciende la consola. Después, pulsa START en el mando 1. Ahora puedes soltar todo. En la pantalla de opciones, escoge el modo de 1 jugador y puedes cambiar el nivel a tu gusto.









- Vendo la consola Master System II con un mes de uso y los juegos Alex Kid, Sonic y Tazmania. Buen precio. Llamar al teléfono de Badajoz 924/ 350356, preguntar por Leopoldo.
- Cambio Spiderman and Xmen o Street Fighter II por Turttles IV, Axelay o Daryus Twin. Todos para Súper Nintendo, Sólo Vigo. Teléfono 986/239461. Soy Juan Alberto.
- Vendo el juego Aliens para la consola Game Boy por sólo 1.000 ptas.
 Interesados llamar de 16:00h a 21:00h al teléfono 94/4607327, preguntar por Asier.
- Cambio el juego Splatter House 2 por el Strider, el Thunder Force IV o el Sonic 2 (Mega Drive). Sólo Madrid capital, no periferia. Francisco Javier. Teléfono 91/5632247.
- Vendo consola Master System y los juegos: Alex Kid, Bubble Bobble, World Soccer, Mickey Mouse, Indiana, Sonic y Tazmania por 17.000 ptas. Llamar a Jesús a partir de las 18:00h al teléfono 942/252031.
- Vendo el juego Megaman
 3. Precio a convenir. Soy
 David, espero tu llamada a partir de las 15:00h.
 Teléfono: 951/230214.

- Tengo 13 juegos de la NES de Nintendo que quisiera vender. Buen precio. Llamar a partir de las 16:00h y preguntar por Pedro. Teléfono: 922/644975.
- Vendo para la NES de Nintendo el Super Mario Bros. y el Pato Donald. Los dos por 7.500 ptas. Llamar de 12:30h a 14:00h. Mi nombre es Pedro y mi teléfono: 968/623916.
- Vendo la Master System II con dos pads, siete juegos y 12 revistas de Súper Juegos; todo por 25.000 ptas. Preguntar por José Manuel. Teléfono: 968/843025.
- Vendo consola NES con los siguientes juegos: Super Mario, Gost and Goblins, Zelda, Solstice y Norte y Sur. Lo daría con pistola y todo por 22.000 ptas. Llamar los festivos a partir de las 12:00h al 91/8431149 y preguntar por Domingo.
- Cambio por un mes el juego Axterix para la consola Master System por cualquier otro juego novedoso de acción. Llamar al teléfono 925/300829 y preguntar por Sergio.
- Vendo el Master System Converter con tres juegos para la Master (Taz-mania,

- Mercs y Soccer). Está nuevo. Pido por todo 13.000 ptas. Teléfono 96/2671545. Soy Nacho.
- Vendo Game Gear + adaptador a la corriente + 8 juegos, todo por 28.000 ptas. Llamar por la mañana al teléfono 968/761787 y preguntar por María.
- Vendo o cambio Heroes of The Lance y Zona 0 por los Archivos Secretos de Sherlok Holmes. Son para PC. Mi nombre es José Juan y mi teléfono 968/468921.
- Vendo el juego WWF para la NES por sólo 3.500 ptas, y el Super Mario World para la Super Nes por 6.000. Sólo tienen un mes. Llamar de 19:00h a 20:00h al teléfono 98/5792841 y preguntar por Lucía.
- Me gustaría intercambiar el juego Castelvania para la Nes por otro. Soy Javier y mi teléfono es 91/6147754.
- Vendo consola Master
 System con 2 pads,
 joystick Quickshot con
 autofuego y 7 juegos por
 sólo 16.000 ptas. Preferible
 Castellón ciudad.
 Preguntar por Fernando.
 Teléfono: 964/285412.
- Cambio el juego Olimpic Gold de Game Gear por otro como el Street of Rage o el Chuck Rock. Soy





Carlos y mi teléfono es el 93/8467224.

- Cambio el Chuck Rock para la Master System por alguno de estos otros juegos: Out Run Europa, Shadow Dancer, World Cup Italia 90, o Wonder Boy. Llamar de Lunes a Viernes al 94/6876016 entre las 20:00h y las 21:00h; preguntar por Gorka.
- Vendo Double Dragon 2 para la Game Boy por 3.500 ptas. Interesados llamar al 987/225657 y preguntar por Juan Jesús.
- Vendo para la consola Mega Drive el Splatter Hose II por sólo 6.000 ptas o lo cambio por el Sonic 2, Street of Rage 2 o el

Thunder Force IV. Llamar de Lunes a Viernes de 20:00h a 21:00h y preguntar por Javier.

- Desearía vender por 5.000 ptas el Mickey and Donald, o cambiarlo. Soy Santiago. Llámame al 956/720274.
- Compro una Game Boy con juegos. Doy hasta 8.000 ptas. Me llamo Laura y mi teléfono es el 977/3310 39.
- Cambio juegos de Game Boy y Master System.
 Llamar a Roberto al 93/7514854.
- Vendo Mega Drive con cuatro meses de uso, dos mandos y los siguientes juegos: Mickey and Donald, Sonic, Colums,

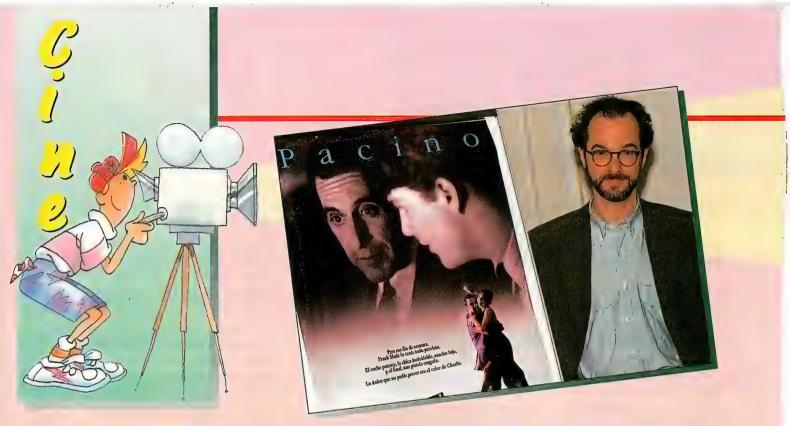
Golden Axe y Taz-mania. Todo por 50.000 ptas. Me llamo José Manuel y mi teléfono es 977/850055.

- Vendo para Super Nintendo Axelay y Soul Blazer de importación, además del Regal. Quiero 11.000 ptas por todo. Si os interesa llamar a Juanjo al 981/275409.
- Cambio consola Master System 2 con juegos por Mega Drive con cartuchos. Si os interesa, podeís Ilamar a José Vicente al 93/3542050.
- Vendo o cambio juegos de Kung-fu, el ICE Climer, Super Mario Bros, Snakers y el Revenge. Precio a convenir. Llamar a David al teléfono 974/468831

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LAS PAGINAS DE ESTA REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL

SOLO PARA SOCIOS

| Domicilio | ldos Localidad | | lad Nº Socio Tlf.: |
|-------------------------------------|-------------------|---|-----------------------|
| a success of made desired standards | | Ediciones Mensuales, R 3'Donnell, 13. 28009 Mar na esquina del sobre Mi | Revista Super Juegos. |



SEGUN EL DIRECTOR DE "ESENCIA DE MUJER"

No hay cine americano sin pistolas

"Esencia de mujer", inspirada en el film italiano Perfume de mujer, es la historia de un militar retirado y ciego dispuesto, antes de suicidarse, a vivir un fin de semana por todo lo alto. Su familia, ajena a sus intenciones, contrata a un joven para que le sirva de lazarillo durante esas fechas.

artin Brest fue responsable de Superdetective en Hollywood y Huida a medianoche, entre otras. Ahora se ha encontrado con su trabajo de mayor éxito de crítica y público. "A finales de los setenta—recuerda—vi la película protagonizada por Vittorio Gassman y me enamoré de su personaje. Cuando conseguimos los derechos, basé el guión en sus rasgos más evidentes".

Su cine se caracteriza por la ausencia de mujeres y, de igual manera, nunca falta en sus filmes una pistola. "No podía concebir una escena de amor distinta a cualquiera que ya se hubiera filmado antes, y no estaba dispuesto a rodar un culebrón. Hoy día tengo más tablas y estoy escribiendo un guión en el que hay una historia de amor. Por otra parte, no se puede hacer una película norteamericana sinuna pistola".

Los deseos suicidas del protagonista

son puestos en entredicho por un joven que, aunque también tiene problemas, representa el lado optimista

de la vida. Es como si hubiese que apostar por la juventud como la parte más sana de los hombres. Para su creador, "no se trata tanto del tema de la juventud, como de la integridad en general".

Brest llegó a decir "que Dios habla a través de la boca de Pacino", frase, aparentemente, irreverente. "Sus

trabajos van más allá de la lógica, porque cuando los grandes actores crean son una revelación que aporta más de lo que se aprecia a simple vista. Se trata de algo espi-

ritual, pero en ningún momento he pretendido ser antirreligioso". Añadió que Al Pacino, Robert de Niro y Dustin Hoffman son tres genios que pueden sacar adelante cualquier papel. El dirigió a los dos primeros y afirma que "entre ambos existen más similitudes que diferencias. Aparte de su gran talento, están más dedicados a su trabajo de lo que pudiera pensarse".

Define Hollywood como una especie

de industria textil donde hay que hacer productos que gusten a la gente para que se vendan más. En la música de Esencia de mujer, aparecen temas latinos y un "medley" a base de El Relicario y La Violetera. "El personaje bailaba muy bien tangos, y pensé en esa secuencia como el momento cumbre.

Mi intención fue continuar con música latina para arroparla".

P. DE FRUTOS

Chaplin y los niños

El inolvidable Charles Chaplin, también conocido por Charlot, fue un personaie

clave en la historia del cine. Desde los remotos tiempos del mudo, en que llegó a levantar una de las compañías fundamentales para entender el desarrollo del llamado séptimo arte, ha hecho reir a grandes y a chicos. No sólo como

cineasta, sino también como actor, guionista y músico, las letras que componen su nombre están impresas con caracteres de oro en la enciclopedia de la pantalla grande.

Curiosamente, la biografía de este genio, al que en vida sólo pudo achacársele como único defecto su tacañez, ha sido llevada al cine por sir Richard

Attenborough, el oscarizado creador de Gandhi, y embajador de la UNICEF por todo el planeta. De esta forma, Charles Chaplin, resucitado ahora en la pantalla por el joven actor Robert Downey Jr., seguirá presente junto a todos los niños del mundo.



Diario de supervivencia

El viernes 13 de octubre de 1972 un desastre aéreo conmovió al planeta cuando un avión, que transportaba un equipo colegial de jugadores de rugby de Montevideo con destino a la capital de Chile, se estrelló en Los Andes. El aparato acabó precipitándose en el cráter



helado del volcán Tinguiririca, y algunos pasajeros consiguieron sobrevivir, a pesar de las muchas heridas y los centenares de huesos rotos que sumaban entre todos. Aquellos conmovedores hechos se recogen, más de 20 años después, en ¡Viven!, protagonizada por Ethan Hawke, la revelación de El club de los poetas muertos. Los supervivientes esperaban en vano al equipo de rescate pero, una vez transcurridos ocho días de la tragedia, escucharon por radio el fin de la búsqueda. Cuando se quedaron sin comida y bebida, después de vivir a gélidas temperaturas durante diez semanas, los jugadores Nando Parrado y Roberto Canessa dejaron el campamento en busca de la civilización. Al fin, el 23 de diciembre de aquel año, encontraron ayuda.





Mr. Spok fue el único miembro del Enterprise que murió en la aventura; pero fue resucitado en su planeta.

STAR TREK

Exploradores de las galaxias

Hace más de tres lustros que la nave
Enterprise pasó de la televisión al cine. El
éxito de sus aventuras, recogidas bajo el
título Star Trek, fue igualmente notable en el
nuevo soporte. A lo largo de sus seis entregas, mereció
distintas nominaciones al Oscar, fundamentalmente en
apartados técnicos y en alguna de sus bandas sonoras.



a saga cinematográfica aparece ahora en vídeo en un paquete especial, pocas semanas después de que se completara el ciclo con la presentación de su sexta parte protagonizada, como las anteriores, por una tripulación a la que se le había encomendado explorar los confines del Universo. A lo largo de su periplo, el personaje del vulcaniano Mr. Spok ha ido adquiriendo cada vez más popularidad, hasta el punto de convertirse en el eje central de la historia. Leonard Nimoy, el actor que lo encarnó desde el principio, se converti-

de los episodios.

Después de todo tipo de aventuras, en las que han tenido que enfrentarse a criaturas extraterrestres y peligros insondables en mundos ignotos, el Enterprise, santo y seña de la se-

ría, incluso, en director de algunos

rie, enfiló rum-

bo a la Tierra para un feliz retorno a casa. Sin duda alguna, la Confederación debería sentirse orgullosa de sus hombres.

Sin embargo, el regreso no sería tan feliz. El Planeta Azul se encuentra amenazado de muerte en nuestros días y, si la catástrofe se consuma, no existirá el futuro. Sin él, tampoco nacería la Confederación, ni la propia Enterprise. La solución pasa por un viaje en el tiempo, que permita curar definitivamente a la Tierra para asegurar su porvenir.

JUAN P. DE CASTRO



Pantalla virtual

La primera película de la historia que aborda las posibilidades de la realidad virtual, y que no sólo la utiliza para la obtención de efectos especiales, está disponible en vídeo. Se trata de *El cortador de césped,* film británico donde un científico es expulsado de una gran empresa paraestatal debido a sus problemas de conciencia. Prosigue las investigaciones en su domicilio, y su conejillo de indias es un muchacho de

pocas luces, que trabaja de forma ocasional como cortador de césped. Al poco tiempo, se transforma en un superdotado lleno de odio contra el mundo por haberle creado.

Sean Connery, par 3

Sean Connery vive en Marbella desde hace más de 20 años y, entre rodaje y rodaje, se divierte jugando al golf. Por eso, es uno de los actores más indicados para que una trilogía de películas se convierta, directamente, en un par tres. Ya se encuentra disponible



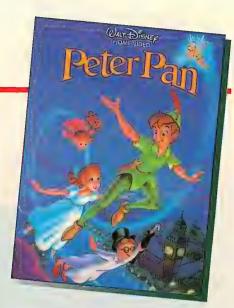
un paquete que reune tres de sus títulos más significativos de los últimos años, momento coincidente con una importante madurez profesional, que le condujo a la obtención del Oscar como mejor actor de reparto gracias Los Intocables de Elliot Ness; film que se encuentra acompañado por La caza del Octubre Rojo y por Más fuerte que el odio. En estas tres cintas Connery aparece vestido de uniforme. Respectivamente, es un sargento de policía, la cabeza visible de un submarino soviético y un militar que debe afrontar un duro y desagradable juicio.



Casi una tonelada de amor

El último perro tocado para el triunfo en nuestras pantallas se llama Beethoven. Se trata de un San Bernardo de 85 kilos de amor que, cuando era un cachorro, se escapó de unos ladrones que pretendían robar en una tienda de animales. Así llegó a la casa de sus sueños y se instaló con los Newton, donde fue bien acogido, excepto por el cabeza de familia, que aceptó conservarlo hasta que aparecieran sus verdaderos dueños. Hay cariños que matan y hay perros que son

capaces de sembrar la zozobra en cualquier familia. De todos modos, siempre será el mejor amigo del hombre.



Regreso a Nuncajamás

Todos tenemos un poco de él, de su arrogancia y de su fijación por no crecer. Peter Pan se lleva consigo desde Londres al país de Nuncajamás a Wendy y sus hermanos. Ellos serán testigos de la lucha sin tregua que mantiene contra el Capitán Garfio, siniestro pero atractivo personaje, que representa el manjar más suculento para un cocodrilo sibarita que le persigue a dó nde quiera que vaya.

Campanilla es el hada amiga de Peter Pan, pero los celos le hacen perder la razón. La presencia de Wendy en el país de Nuncajamás le produce un recelo que desemboca en una actitud inesperada: confía a Garfio el refugio secreto de los Niños Perdidos, cuyo jefe es el protagonista de este precioso relato escrito por J. M. Barrie. Su versión animada, todo un clásico de Walt Disney, está a la venta en España desde el pasado 10 de marzo.

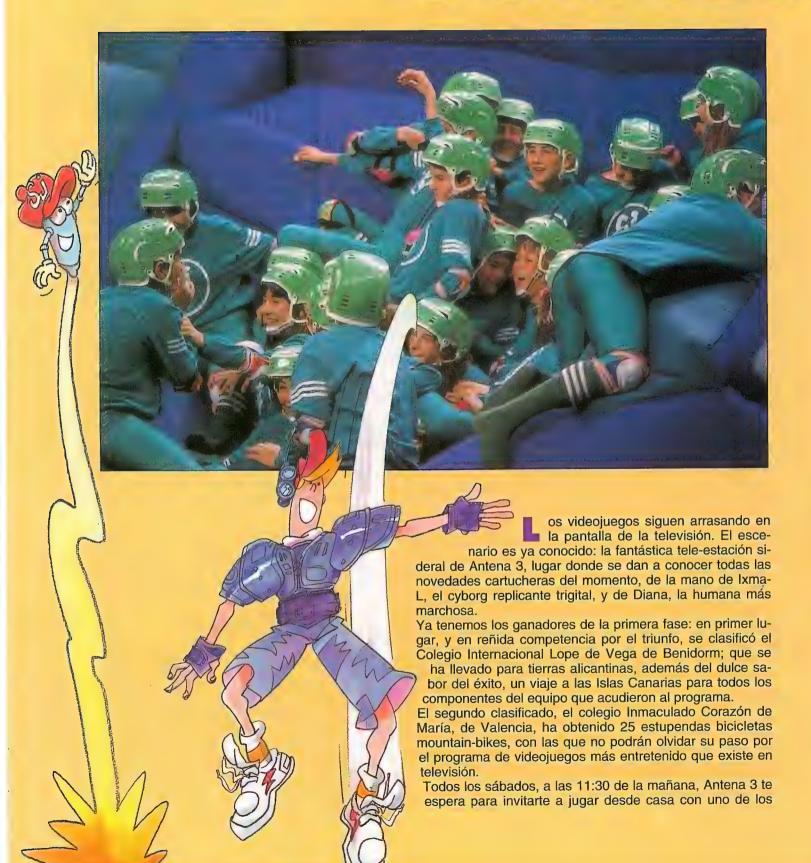


Súper Juegos



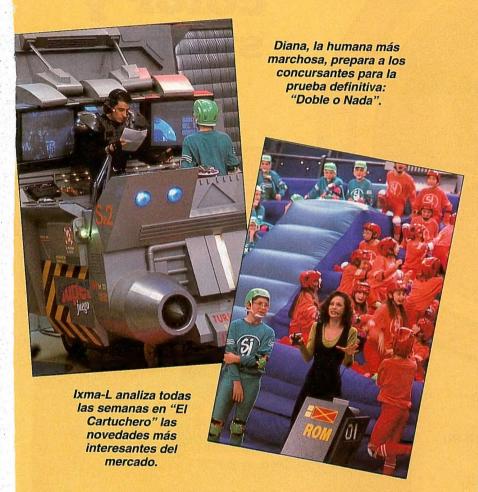
EL SUPER JUEGO EN ANTENA 3, A I

TU CITA DE LO



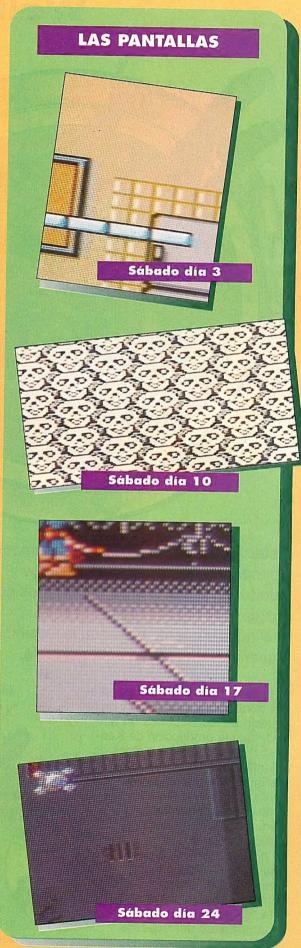
AS 11.30 DE LA MAÑANA

S SABADOS



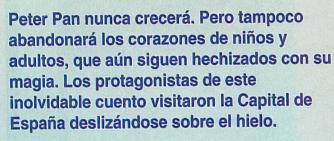
concursos incluidos en El Súper Juego: "El Súper Tronchi". Todos aquellos que posean la tarjeta del Club Súper Juegos, pueden participar de una manera bien sencilla: sólo tienen que enviar el cupón que aparece en la revista. Se seleccionará una carta entre todas las recibidas e Ixma-L se encargará de hacer una llamada telefónica y una pregunta al afortunado. Si se acierta, es posible apostar por uno de los dos equipos concursantes y obtener el mismo premio que el colegio seleccionado.

Los que se consideren auténticos reyes de las consolas, están de enhorabuena con otra de las secciones de nuestro espacio. En "El Cartuchero" se aporta mucha y muy buena información sobre los juegos más interesantes del mercado. Y, por supuesto, nunca falta nuestro misterioso "Adivina a qué jugamos", un interesantísimo reto a tus conocimientos sobre videojuegos y a tu capacidad detectivesca e investigadora. Si sabes que títulos hemos elegido, corre raudo hacia el teléfono y marca el número (91) 586 99 92 para dar la contestación. No olvides observar detenidamente las pistas que aquí, como ya es costumbre, te ofrecemos.



Walt Disney Sobre Hielo





I espectáculo de patinaje, presentado por Walt Disney en el Palacio de los Deportes de Madrid, bajo la producción de Kenneth Fed, encandiló a cientos de miradas infantiles, que revivieron, con personajes de carne y hueso, las fantásticas aventuras de Peter Pan, el niño que nunca quiso ser mayor. El patinaje artístico es una disciplina deportiva

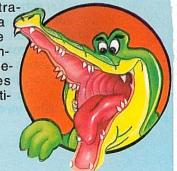
que, en ocasiones, se convierte en un auténtico arte. En esta ocasión, los protagonistas del espectáculo World On Ice -que ha sido

patrocinado en nuestro país por Sega, entre otras marcas comerciales- no sólo son excelentes patinadores sobre hielo, sino también consumados actores que hacen llegar al público la sensación de estar dentro de la narración de Peter Pan. Junto a él, uno de los ratones más famosos del mundo: Mickey Mouse, sin olvidar a toda una serie de personajes de los dibujos animados, como Los Rescatadores, Minnie o el Pato Donald.

La compañía de patinadores, en gi-

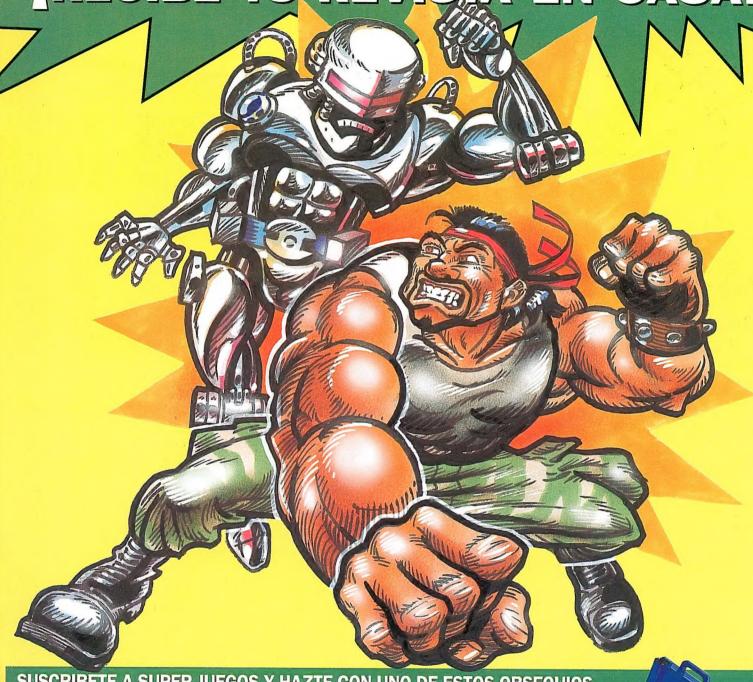
ra por Europa, recrea paso a paso la historia de Wendy y sus hermanos, John y Michael, que parten, volando, desde su confortable casa de Londres hacia la tierra de Nunca Jamás. Allí les espera el Capitán Garfio, el incorregible enemigo de Peter Pan, junto a su sobrecargo, Mr. Smee y la princesa india Tiger Lily, secuestrada por los pérfidos piratas. Y cómo no,

Campanilla, la tra viesa v graciosa hada amiga de Peter Pan, acompañada de una legión de feroces marinos y simpáticos pieles roja.



CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.

EN CASA! RECIBE



SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA MANGA LARGA



MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H. TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.



EN À LA NINTENDO!





CONTROL DECK ISOLATED WARRIOR (* consola NES con 1 mando

+ Isolated Warrior

13.789 CONTROL DECK KABUKI (*)

consola NES con 1 mando + Kabuki Quantum



CONTROL DECK MARIO (*)

consola NES con 1 mando + Super Mario Bros.

Nintendo





CONTROL DECK consola NES con 1 mando.



consola NES con 1 mando + Super Mario Bros + Tetris + Nintendo World Cup.

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA

- Promoción válida desde el 8 de Marzo hasta el 30 de Abril de 1993.
- (*) En caso de agotarse existencias de Kabuki Quantum Fighter, Isolated Warrior, o Super Mario Bros, para la configuración de 9.900 ptas., estos juegos pueden ser sustituidos por otros de similar valor.





SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas) Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45